

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
PROKRASTINASI AKADEMIK PADA MAHASISWA
FAKULTAS PSIKOLOGI UIN SUSKA RIAU**

SKRIPSI



OLEH:

ULFIOLA HARDI

11561202071

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU**

2021



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PENGESAHAN

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
PROKRASTINASI AKADEMIK PADA MAHASISWA FAKULTAS
PSIKOLOGI UIN SUSKA RIAU**

Disusun oleh:

ULFIOLA HARDI

11561202071

SKRIPSI

Telah Diterima dan Disetujui Untuk Dimunaqasyah
Dalam Sidang Panitia Ujian Strata Satu (S1)
Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri
Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 28 September 2021

Pembimbing

Drs. Cipto Hadi, M.Pd
NIP. 19670708 199802 1 001



PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi yang ditulis oleh :

Nama Mahasiswa : ULFIOLA HARDI

NIM : 11561202071

Judul Skripsi

: Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan
Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi
UIN Suska Riau

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Psikologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dan disetujui untuk memenuhi
sebagian dari syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Psikologi.

Diuji pada:

Hari/ Tanggal : Kamis / 9 Desember 2021

Bertepatan dengan : 5 Jumadil Awal 1443 H

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Vivik Shofiah, M.Si

NIP. 19761015 2005 01 2 004

Sekretaris,

Drs. Cipto Hadi, M.Pd

NIP. 19670708 199802 1 001

Penguji I,

Dr. Zuriatul Khairi M.Ag, M.Si

NIP. 19651028 198903 1 005

Penguji II,

Eka Fitriyani M.Pd., Psikolog

NIP. 19840721 201503 2 002

1. Hak Cipta milik UIN Suska Riau
 - a. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - b. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran Surat :

Nomor : Nomor 25/2021

Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : ULFIOLA HARDI

NIM : 11561202071

Tempat/Tgl. Lahir : SELAT PANJANG / 14 JULI 1997

Fakultas/~~Pascasarjana~~ : PSIKOLOGI

Prodi : PSIKOLOGI

Judul ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya~~ *:

Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prokratinasi Akademik pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Suska Riau

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya~~ * dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya~~ * saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)~~ * saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru,

Yang membuat pernyataan



NIM : 11561202071

* pilih salah satu sesuai jenis karya tulis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MOTTO

"The future depend on what you to day "

(Masa depan tergantung dari apa yang anda lakukan hari ini).

(Benjamin Franklin)

"Memulai itu lebih baik walaupun terlambat. Dari pada tidak sama sekali"

(Ulfiola Hardi)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

Terimakasih untuk diri sendiri yang telah berjuang sejauh ini dengan melawan ego serta mood yang tidak tentu selama penulisan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada dua orang hebat dalam

hidup saya,

Ayahanda & Ibunda tercinta

Suardi & Epi Lini

Terimakasih atas dukungan, kesabaran, nasihat, dan doa baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepada anak mu ini.



KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil'alamin sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Atas berkat Rahmat serta Karunia-Nya skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat beserta salam tidak lupa pula diucapkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW karena berkat Rahmat dan kebesaran-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Suska Riau”**. Terselesaikannya skripsi ini tidak luput pula dari bantuan orang-orang yang selalu mendukung dan memotivasi, karena itu izinkan penulis dengan segenap kerendahan hati mengucapkan rasa terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Prof. Dr. Kusnadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Dr.H. Zuriatul Khairi, M.Ag., M.Si selaku Wakil Dekan I Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Dr. Vivik Shofiah, M.Si, selaku Wakil Dekan II Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Ibu Dr. Yusnelita, selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

6. Terimakasih tiada terhingga kepada Bapak Drs. Cipto Hadi, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk penulis, yang begitu sabar membimbing dalam perjalanan penulisan prosposal penelitian ini.
7. Terimakasih kepada Bapak Dr.H. Zuriatul Khairi, M.Ag., M.Si sebagai dosen Narasumber I yang telah memberikan saran serta masukkan bagi kesempurnaan skripsi ini. Sekaligus sebagai Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan ilmu dan nasehat kepada saya selama ini.
8. Terimakasih kepada Ibuk Eka Fitriyani, M.Psi., Psikolog sebagai Narasumber II yang memberikan saran serta masukkan bagi kesempurnaan skripsi ini.
9. Terima kasih kepada seluruh Dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang tak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahan dan untuk masa yang akan datang.
10. Terimakasih seluruh Staff Karyawan Bagian Akademik, Tata Usaha, Perpustakaan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah membantu selama masa perkuliahan maupun dalam penyelesaian skripsi.
11. Terima kasih yang tiada tara kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta yang senantiasa memberikan dukungan moril maupun materil serta mendoakan yang terbaik.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

12. Terima kasih kepada kedua adik-adikku tersayang yang telah memberikan doa dan semangat di waktu luang.
13. Terimakasih kepada Inggit Duwi Saputra yang selalu memberikan semangat dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam memperlancar penulisan skripsi ini dan rekan-rekan seperjuangan Ressay, Asa, Ika, Aida, Nadia, selalu mengisi hari penulis dengan tawa dan suka ria.
15. Terimakasih kepada teman teman kelas D angkatan 2015 yang memberikan dukungan dalam melakukan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan baik menyangkut materi, nilai ilmiah, maupun tata bahasa. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembacanya. Amin

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekanbaru, 10 November 2021

Ulfiola Hardi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Keaslian Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	10
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	11
A. <i>Prokrastinasi Akademik</i>	11
1. Pengertian <i>Prokrastinasi Akademik</i>	11
2. Teori Perkembangan <i>Prokrastinasi Akademik</i>	12
3. Ciri-ciri <i>Prokrastinasi Akademik</i>	13
4. Area <i>Prokrastinasi Akademik</i>	15
5. Jenis-jenis <i>Prokrastinasi Akademik</i>	16
6. Faktor-faktor <i>Prokrastinasi Akademik</i>	17
B. <i>Intensitas Bermain Game Online</i>	19
1. Pengertian <i>Intensitas Bermain Game Online</i>	19
2. Aspek-aspek <i>Intensitas Bermain Game Online</i>	20
3. Dampak Bermain <i>Game Online</i>	21
4. Indikator Bermain <i>Game Online</i>	21
C. Kerangka Berfikir.....	22
D. Hipotesis	25
BAB III : METODE PENELITIAN	26
A. Desain Penelitian.....	26
B. Identifikasi Variabel Penelitian	26
C. Definisi Operasional.....	27
1. <i>Prokrastinasi Akademik</i>	27
2. <i>Intensitas Bermain Game Online</i>	28
D. Subjek Penelitian.....	29
1. Populasi Penelitian	29
2. Sampel Penelitian.....	29
3. Teknik Sampling	30

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Metode Pengumpulan Data	30
1. Skala <i>Prokrastinasi Akademik</i>	31
2. Skala <i>Intensitas Bermain Game Online</i>	33
F. Uji Coba Alat Ukur	34
1. Uji Validitas	34
2. Uji Daya Beda Aitem	34
3. Reliabilitas.....	38
G. Analisis Data	39
H. Jadwal Penelitian	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Pelaksanaan penelitian	41
B. Hasil	42
1. Hasil uji asumsi	42
2. Hasil uji hipotesis	44
3. Deskripsi data penelitian	45
C. Pembahasan.....	49
BAB V PENUTUP	52
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran.....	52

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jumlah Mahasiswa Aktif Fakultas Psikologi T.A 2020	29
Tabel 3.2	<i>Blueprint</i> Prokrastinasi Akademik (Sebelum <i>Try Out</i>).....	32
Tabel 3.3	<i>Blueprint</i> Intensitas Bermain Game Online (Sebelum <i>Try Out</i>)	33
Tabel 3.4	<i>Blueprint</i> Prokrastinasi Akademik (Setelah <i>Try Out</i>).....	35
Tabel 3.5	<i>Blueprint</i> Intesitas Bermain Game Online (Setelah <i>Try Out</i>).	36
Tabel 3.6	<i>Blueprint</i> Prokrastinasi Akademik (Untuk Penelitian)	37
Tabel 3.7	<i>Blueprint</i> Intensitas Bermain Game Online (Untuk Penelitian)	38
Tabel 3.8	Hasil Uji Reliabilitas.....	39
Tabel 3.9	Jadwal Penelitian	40
Tabel 4.1	Uji Normalitas <i>Skewness</i> dan <i>Kurtosis</i>	43
Tabel 4.2	Uji Linearitas	44
Tabel 4.3	Uji Hipotesis	45
Tabel 4.4	Penggolongan Kriteria Analisis Berdasarkan Mean Hipotetik	46
Tabel 4.5	Gambaran Hipotetik dan Empirik Variabel Prokrastinasi Akademik.....	46
Tabel 4.6	Kategorisasi Variabel Prokrastinasi Akademik	47
Tabel 4.7	Gambaran Hipotetik dan Empirik Variabel Intensitas Bermain Game Online	48
Tabel 4.8	Kategorisasi Variabel Intensitas Bermain Game Online	48



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran A : Lembar Validasi *Prokratinasi Akademik*
- Lampiran B : Lembar Validasi *Intensitas Bermain Game Online*
- Lampiran C : Intrumen *Try Out*
- Lampiran D : Tabulasi *Try Out*
- Lampiran E : Uji Validasi Dan Reliabilitas
- Lampiran G : Tabulasi Data Penelitian
- Lampiran H : Hasil Uji Asumsi
- Lampiran I : Hasil Uji Hipotesis
- Lampiran J : Kategorisasi Data
- Lampiran K : Pedoman Wawancara
- Lampiran L : Surat *Try Out* dan Penelitian

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PROKRASTINASI AKADEMIK PADA MAHASISWA FAKULTAS PSIKOLOGI UIN SUSKA RIAU

Ulfiola Hardi

Fakultas Psikologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Ulfiolahardi14@gmail.com

ABSTRAK

Prokrastinasi akademik merupakan perilaku penundaan menyelesaikan tugas akademik yang sering terjadi di kalangan mahasiswa. Prokrastinasi bisa berpengaruh negatif terhadap psikologis maupun pada kegiatan akademik apabila dilakukan terus menerus. Melakukan kegiatan lain di luar dari tugas akademik dan mengesampingkan tugas akademik, ini merupakan ciri dari prokrastinasi akademik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Suska Riau. Hipotesis penelitian ini ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Suska Riau. Alat ukur pengumpulan data berupa skala intensitas bermain *game online* dan prokrastinasi akademik, yang mengacu pada aspek-aspek prokratinasi akademik dari Ferrari (1995) dan aspek intensitas bermain *game online* dari Ajzen (2005). Penelitian ini menggunakan rancangan kuantitatif korelasional. Penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan subyek berjumlah 165 mahasiswa dengan teknik analisis data yang digunakan yaitu korelasi *product moment*. Hasil analisis menunjukkan nilai koefisien (r) sebesar 0,568 dan taraf signifikasi $P = 0,000$ ($P > 0,05$) dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini diterima yaitu terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Suska Riau.

Kata kunci : *Intensitas Bermain Game Online, Prokrastinasi Akademik*

THE RELATIONSHIP BETWEEN INTENSITY OF PLAYING ONLINE GAME WITH ACADEMIC PROCRASTINATION AT STUDENTS OF THE FACULTY OF PSYCHOLOGY UIN SUSKA RIAU

Ulfiola Hardi

Fakultas Psikologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Ulfiolahardi14@gmail.com

ABSTRACT

Academic procrastination is a delay in completing academic tasks that often occurs among students. Procrastination can have a negative impact on psychological and academic activities if it is carried out continuously. Doing other activities outside of academic tasks and putting aside academic tasks, this is a characteristic of academic procrastination. This study aims to determine the relationship between the intensity of playing online games with academic procrastination among students of the Faculty of Psychology UIN Suska Riau. The hypothesis of this research is that there is a relationship between the intensity of playing online games with academic procrastination among the Psychology Faculty students. The data collection measurement tools are in the form of intensity scale of playing online games and academic procrastination, which refers to aspects of academic procrastination from Ferrari (1995) and intensity aspects of playing online games from Ajzen (2005). This study uses a correlational quantitative design. This study used purposive sampling with 165 students as the subject. The data analysis technique used was the product moment correlation. The results of the analysis show the value of the coefficient (r) of 0.568 and the level of significance of $P = 0.000$ ($P > 0.05$), thus the hypothesis in this study is accepted, namely that there is a relationship between the intensity of playing online games with academic procrastination in students of the Faculty of Psychology UIN Suska Riau.

Keyword : *Intensitas Bermain Game Online, Prokrastinasi Akademik*

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mahasiswa merupakan peserta didik yang terdaftar dan belajar di perguruan tinggi. Sebagai mahasiswa memiliki kewajiban dan tanggung jawab yaitu dengan menyelesaikan tugas akademik yang telah ditetapkan, guna mencapai kompetensi lulus yang diharapkan. Akan tetapi sebagian dari mahasiswa kewajiban yang diberikan oleh perguruan tinggi tersebut tidak dipandang sebagai tantangan yang harus diselesaikan, yang sebagian dari mahasiswa masih tetap melakukan penundaan dalam penyelesaian tugas akademik.

Dalam kajian ilmu psikologi, yang berhubungan dengan penundaan penyelesaian tugas akademik tersebut dikenal dengan istilah prokrastinasi akademik. Burka dan Yuen (2008) memperkirakan bahwa mahasiswa diperguruan tinggi 90% telah menjadi seorang prokrastinator, 25% orang secara konsisten suka menunda-nunda dan mereka tidak menyelesaikan perguruan tinggi. Hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Suska Riau yang melakukan prokrastinasi mengalami peningkatan setiap tahunnya dengan seiring bertambah lamanya masa studi.

Peningkatan prokrastinasi akademik yang terjadi di Fakultas Psikologi UIN Suska Sultan Syarif Kasim Riau ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Trifiriani (2017) dari analisis pengkategorisasi skor prokrastinasi berada pada kategori sangat rendah. Penelitian Sholihin (2018) &

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Agustina (2019) bahwa dari hasil analisis pengkategorisasi skor prokrastinasi berada pada kategori rendah. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Junaiadi (2020) hasil analisis pengkategorisasi skor prokrastinasi berada pada kategori sedang.

Menurut Knaus (2010) apabila kebiasaan menunda ini dilakukan terus-menerus oleh mahasiswa, maka memberikan dampak negatif dalam kehidupan akademik, yang mana banyaknya waktu yang terbuang sia-sia, tugas menjadi terbengkalai, dan hasil dari penyelesaian tugas tidak maksimal.

Menurut Ferrari, dkk (1995) adapun bentuk penundaan dapat dilihat dengan ciri-ciri yaitu: penundaan waktu memulai untuk menyelesaikan tugas yang dihadapi, keterlambatan dalam mengerjakan tugas, karena melakukan hal-hal lain yang tidak dibutuhkan, kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual, dan melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan dari pada tugas yang harus dikerjakan (seperti mengobrol, menonton tv, mendengarkan musik, jalan-jalan, dan lainnya).

Burhani (2016) mereka yang tidak bisa memanfaatkan waktu dengan baik dan melakukan penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan suatu tugas merupakan salah satu indikasi dari prokrastinasi. Ketika mendapatkan sebuah tugas, individu akan merasa malas untuk langsung mengerjakan dan lebih memilih melakukan kegiatan-kegiatan yang lebih menyenangkan

Menurut Abu & Saral (2016) salah satu faktor terjadinya prokrastinasi akademik yaitu faktor internal yang berasal dalam diri individu itu sendiri

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

memilih melakukan kegiatan yang lebih menyenangkan dari pada mengerjakan tugas akademik.

Dari wawancara yang dilakukan pada 23-26 September 2019 kepada 7 orang Mahasiswa Psikologi UIN Suska Riau, dengan inisial subyek yaitu AA, FJ, FO, MN, MY, RA, AN. Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, mendapatkan informasi bahwa mahasiswa Psikologi UIN Suska Riau melakukan prokrastinasi akademik. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan tersebut bahwa subjek telah melakukan penundaan dalam memulai maupun menyelesaikan tugas kuliah.

“Kalau aku pernah lah, misalnya kayak ibuk tu kasih kita tugas hari ini kan, pasti dosen kasih tau kapan waku pengumpulannya, jadi ngak langsung dikerjain gitu tugas nya, kadang aku ngerjainnya tu dekat hari hari mau dikumpulkan tugas tu” (W6.AA.23-26)

“Sering kak.. Always prokrastinasi akademik” (W3.NK.14-15)

“Pernah kak, pernah nunda, pernah gak.. tapi lebih sering nunda sih kak..karna waktunya masih lama dikumpul jadi nya ditunda tunda ngerjainnya” (W4.MY.10-14)

Selain penundaan dalam memulai dan menyelesaikan tugas kuliah, subyek juga mengalami keterlambatan dalam mengerjakan tugas kuliah.

“Iya, sering, telat bikin ..contohnya tugas kelompok ni, kelompok ada bikin deadline tanggal sekian harus dah dikirim tugasnya, kadang aku telat ngirimnya” (W1.FJ.22-25)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Selain melakukan keterlambatan dalam mengerjakan tugas kuliah, mahasiswa juga mengalami kesenjangan waktu antara rencana dengan kinerja aktual yang dilakukan subjek.

“Ngak la, kadang tulah niat awak ni tak sesuai dengan yang dikerjakan, ada aja kegiatan lain atau hambatan lain” (W5.FO.27-29)

Mahasiswa yang melakukan prokrastinasi akademik lebih senang melakukan aktifitas lain yang dianggap dapat memberikan kesenangan dibandingkan mengerjakan tugas kuliah. Hal ini terlihat dari pernyataan subyek.

“Iya kan menyenangkan, kalau bermain game tu jadi buat lupa waktu,.. kadang kalau udah keasikan main kak, lupa sama tugas jadinya tak tebuat buat tugas tu tepat waktu” (W3.NM.40-44)

Berdasarkan hasil wawancara dengan 7 orang mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Suska Riau. Bahwa mahasiswa melakukan prokrastinasi akademik yaitu dikarenakan melakukan aktifitas lain yang mereka anggap lebih menyenangkan salah satunya dengan bermain *game online*.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Aziz & Rahardjo (2013) bahwa mahasiswa yang melakukan prokrastinasi akademik salah satunya dikarenakan faktor sekunder yaitu *pleasure seeking* yang merujuk pada pengalihan dan pencarian pada situasi yang mereka anggap dapat memberikan kesenangan atau kenyamanan.

Perkembangan globalisasi saat ini memberikan pengaruh dan dampak yang besar bagi kehidupan manusia. Berbagai informasi saat ini dengan mudah dapat diakses oleh setiap orang. Tidak hanya sekedar informasi, tetapi juga

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memberikan sarana hiburan yang dapat diakses secara bebas oleh setiap pengguna media internet. Sarana hiburan yang saat ini salah satunya disediakan oleh media internet adalah *game online*.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2020 mengumumkan bahwa jumlah dari pengguna internet di Indonesia hingga kuartal II tahun ini mengalami kenaikan menjadi 73,7% dari populasi atau setara 196,7 juta pengguna internet. Dari tahun 2018 pengguna internet di Indonesia mengalami kenaikan sebesar 8,9% atau setara 25,5 juta. Survey APJII menyoroti perilaku peningkatan pengguna internet ini terjadi pada masa pandemi Covid-19. Salah satu bentuk saran hiburan pengguna jaringan internet yang banyak diakses masyarakat di masa pandemi Covid-19 adalah *game online* sebesar 16,5% dan musik online 15,3 %. Hasil survey mengatakan bahwa smartphone adalah perangkat favorit pengguna internet di Indonesia yang banyak digunakan mencapai jumlah 95,4% sedangkan laptop/tablet hanya 19,7% dan computer PC 9,5%.

Kim (2002) game online merupakan permainan yang mana banyak orang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (LAN atau internet). Menurut Kurniawan (2017) melakukan permainan game online saat ini tidak hanya dimainkan diperangkat komputer saja, melainkan merambah ke smartphone dan tablet, sehingga seseorang dapat melakukan permainan *game online* kapan saja dan di mana saja. Banyak pengguna smartphone dalam bermain *game online* ini mempermudah seseorang untuk melakukan atau mengakses permainan tersebut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Kartini (2016) besarnya minat atau seringnya seseorang dalam melakukan permainan melalui akses jaringan internet (*virtual game*) secara online merupakan intensitas dalam bermain *game online*. Durasi bermain game dikatakan tinggi apabila bermain durasi lebih dari 5 jam, 3-5 jam tergolong sedang, dan 1-2 jam tergolong rendah.

Menurut Griffiths dkk (2004) pemain *game online* dapat mengorbankan aktivitas lainnya agar tetap bisa terus bisa bermain *game online*. Mereka dapat mengorbankan waktu tidurnya, mengorbankan waktu belajar, mengabaikan waktu bekerja, bersosialisasi dengan teman, dan mengabaikan waktu dengan keluarga.

Penelitian yang dilakukan oleh Nuhan (2016) menunjukkan bahwa tingginya tingkat bermain *game online* pada siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Semakin tinggi intensitas bermain *game online* pada siswa, maka semakin rendah prestasi belajar pada siswa.

Young (2009) menyatakan bahwa bermain *game online* secara berlebihan dapat kehilangan kontrol waktu dan mengalami kesulitan dalam hal penyelesaian tugas akademik. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Alborzi dkk (2019) tentang ‘‘The Relationship between the Rate of the Use Computer Games and Academic Procrastinations: The Mediatory Role of Goal Orientation in Elementary School Students’’ menyatakan bahwa anak yang dengan tingkat bermain *game* komputer tinggi mengakibatkan terjadinya penundaan dalam menyelesaikan tugas sekolah.

Kurniawan (2017) menyatakan bahwa intensitas bermain *game online* memberikan pengaruh terhadap munculnya perilaku prokrastinasi akademik pada

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

mahasiswa. Hal tersebut dapat dilihat dengan semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam bermain *game online* maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk melakukan prokrastinasi akademik.

Pada dasarnya tujuan dari bermain *game online* yaitu hanya sebagai hiburan untuk bersenang-senang, sekadar mengisi waktu luang sesaat atau melakukan refreshing otak setelah melakukan kegiatan aktivitas sehari-hari terutama di kalangan mahasiswa. Namun bagaimana jika kegiatan bermain *game online* tersebut dilakukan berulang-ulang dan dilakukan dengan waktu yang lama maka akan berdampak terhadap akademik mahasiswa. Intensitas bermain *game online* dan prokrastinasi akademik mahasiswa saat ini merupakan fenomena yang terjadi di kalangan mahasiswa di berbagai perguruan tinggi. Berdasarkan uraian penjelasan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kuantitatif dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Suska Riau”.

B. Rumusan Masalah

Apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Keaslian Penelitian

Berbagai penelitian telah dilakukan sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Sandya (2021) yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa. Hasil penelitian ini terdapat pengaruh intensitas bermain game online terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa. Terdapat hubungan positif dan signifikan dengan nilai $p = 0.000$ ($p < 0.05$). Persamaan dalam penelitian ini ialah memiliki persamaan tujuan dan penggunaan teknik samplingnya.

Penelitian yang dilakukan Kurniawan (2017) “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa BK semester ii angkatan tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa intensitas bermain *game online* memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam bermain *game online* maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk berperilaku prokrastinasi akademik. Persamaan dalam penelitian ini ialah terdapat dua variabel yang sama dan terdapatnya perbedaan yaitu subyek peneliti dan tujuan dari penelitian.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penelitian yang dilakukan Gultom, dkk (2018) “Hubungan Adiksi Internet dengan Prokrastinasi Akademik”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan adiksi internet dengan prokrastinasi akademik studi pada mahasiswa angkatan 2016 program studi pendidikan dokter Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro. Penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara adiksi internet dengan frekuensi prokrastinasi akademik. Persamaan dalam penelitian ini yaitu pada variabel Y dan terdapat perbedaan pada tujuan penelitian dan subyek penelitiannya.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Julyanti (2015) “Hubungan Antara Kecanduan Internet dengan Prokrastinasi Tugas Sekolah Pada Remaja Pengguna Warnet Di Kecamatan Medan Kota”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan internet dengan prokrastinasi tugas sekolah. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kecanduan internet dengan prokrastinasi tugas sekolah pada remaja pengguna warnet di Kecamatan Medan Kota. Hasil ini dibuktikan dengan koefisien korelasi $r_{xy} = 0,770$, $\text{sig} = 0,000 < 0,05$. Ini berarti bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan internet yang dialami remaja maka akan diikuti pula dengan semakin tingginya tingkat prokrastinasi tugas sekolah. Dengan demikian hipotesis penelitian dinyatakan diterima. Terdapatnya persamaan variabel Y dan perbedaannya pada subyek peneliti dan tujuannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Alborzi (2019) tentang “The Relationship between the Rate of the Use Computer Games and Academic Procrastinations: The Mediatory Role of Goal Orientation in Elementary School Students”

menyatakan bahawa adanya hubungan signifikan antara tingkat penggunaan game komputer dengan prokrastinasi pada siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada metode penelitian yang digunakan dan tempat penelitian.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran, memperluas wawasan dan perspektif pengembangan ilmu pengetahuan dalam penelitian bidang psikologi pendidikan. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi masukan referensi tambahan bagi peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian berkaitan dengan prokrastinasi akademik dan intensitas bermain *game online*.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi kepada mahasiswa mengenai dampak buruk bermain *game online* secara berlebihan dalam penggunaan waktu atau durasi bermain yang sangat lama. Ini akan berpengaruh terhadap proses akademik mahasiswa dan akan dapat menyebabkan terbentuknya prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Apabila prokrastinasi akademik terus menerus dilakukan akan berdampak negatif pada diri dan proses akademik mahasiswa.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Prokrastinasi Akademik

1. Pengertian Prokrastinasi Akademik

Istilah prokrastinasi berasal dari gabungan dua kata bahasa latin yaitu *procrastinus*, dengan awalan “*pro*” yang berarti *forward* atau meneruskan, dan “*cratinus*” yang berarti hari esok. Jika digabungkan menjadi “*procrastinus*” yang berarti *forward it to tomorrow* (meneruskan hari esok) atau dengan kata lain berarti “saya akan melakukannya nanti” (Burka & Yuen, 2008). Dari kedua kata tersebut dapat ditarik makna dari *pro-crastinus* adalah suatu keputusan untuk melakukan penundaan dihari selanjutnya.

Menurut Ferrari dkk (1995) mendefinisikan prokrastinasi sebagai suatu penundaan yang sengaja dilakukan pada tugas penting, dilakukan berulang-ulang secara sengaja dan menimbulkan perasaan tidak nyaman secara subjektif. Prokrastinasi akademik adalah jenis penundaan yang dilakukan pada jenis tugas formal yang berhubungan dengan tugas akademik, misalnya tugas sekolah atau tugas kuliah.

Menurut Burka & Yuen (2008) prokrastinasi adalah menunda pekerjaan, bermalas-malasan, sehingga membuat seseorang tidak melakukan apa pun yang seharusnya dilakukan. Banyak penunda mencoba mengalihkan perhatian mereka dengan kegiatan lain yang dianggap yang menyenangkan dan bermanfaat baginya.

Menurut Knaus (2010) prokrastinasi merupakan kebiasaan terus menerus menunda melakukan atau mengerjakan tugas penting yang dapat menimbulkan dampak negatif bagi pelakunya. Menurut Freeman (2010) *Procrastination is a prevalent and complex psychological phenomenon that has been defined as the purposive delay in beginning or completing a task.* Merupakan suatu fenomena psikologis yang umumnya terjadi dan telah didefinisikan sebagai penundaan purposif dalam memulai atau menyelesaikan suatu tugas.

Menurut Solomon & Rothbum (1984) *“Procrastination, the act of needlessly delaying tasks to the point of experiencing subjective discomfort, is an all too familiar problem”*. Pernyataan ini menjelaskan bahwa suatu penundaan dikatakan sebagai prokrastinasi apabila penundaan itu dilakukan berulang-ulang secara sengaja, menimbulkan perasaan tidak nyaman, serta secara subyektif dirasakan oleh seorang prokrastinator.

Berdasarkan definisi para ahli yang telah dipaparkan diatas, maka disimpulkan bahwa prokrastinasi akademik adalah perilaku penundaan maupun keterlambatan dalam menyelesaikan tugas akademik yang dilakukan berulang ulang secara sengaja dengan melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan yang tidak berhubungan dengan tugas akademik.

2. Teori Perkembangan Prokrastinasi Akademik

Teori Psikodinamik yang merujuk pada Freud (Ghufron & Risnawati, 2010) menyatakan perilaku prokrastinasi atau penundaan merupakan akibat dari penghindaran tugas dan sebagai mekanisme pertahanan diri. Seseorang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

akan melakukan penundaan untuk dikarenakan trauma terhadap tugas tertentu atau teringat pengalaman kegagalan sehingga menimbulkan perasaan tidak nyaman saat mengerjakan tugas.

Teori behavioristik merujuk pada McCown dan Johnson (Ghufron & Risnawati, 2010) mengemukakan bahwa prokrastinasi dapat terjadi karena seseorang menerima reward yang lebih menyenangkan dari pada tugas yang diprokrastinasi. Apabila prokrastinasi juga bisa muncul dalam kondisi lenient atau rendah dalam pengawasan akan cenderung mendorong seseorang untuk terus melakukan prokrastinasi.

3. Ciri-ciri Prokrastinasi Akademik

Ferrari (1995) mengatakan bahwa prokrastinasi dapat dilihat dalam indikator tertentu yang dapat diukur dan diamati ciri-cirinya antara lain:

- a. Penundaan waktu untuk memulai maupun menyelesaikan tugas.

Mahasiswa yang melakukan prokrastinasi menyadari bahwa tugas yang dihadapi harus segera diselesaikan dan berguna bagi dirinya, akan tetapi cenderung menunda untuk memulai mengerjakan tugas atau menunda untuk menyelesaikan tugas.

- b. Keterlambatan dalam mengerjakan tugas.

Mahasiswa yang melakukan prokrastinasi akan membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk mengumpulkan niat dan mempersiapkan diri dalam mengerjakan tugas tanpa memperhitungkan keterbatasan waktu yang dimilikinya. Tindakan tersebut mengakibatkan seseorang tidak berhasil menyelesaikan tugasnya secara memadai.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- c. Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual.

Mahasiswa yang melakukan prokrastinasi akan kesulitan untuk menyelesaikan tugas akademik dalam batas waktu yang telah ditentukannya sendiri sebagai target. Mahasiswa memiliki target untuk menyelesaikan tugas akademik dalam jangka waktu tertentu namun pada kenyataannya mahasiswa belum dapat menyelesaikan tugas akademiknya.

- d. Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan yang tidak berhubungan dengan tugas akademik.

Mahasiswa yang melakukan prokrastinasi dengan sengaja tidak segera menyelesaikan tugasnya. Hal ini dikarenakan mereka menggunakan waktu yang dimiliki untuk melakukan aktivitas lain yang dianggap menyenangkan dan mendatangkan hiburan, seperti (membaca majalah, koran, komik, pergi ke bioskop, mendengarkan musik, menonton televisi, dan bermain game) sehingga dapat menyita waktu dan membutuhkan waktu yang banyak untuk menyelesaikan tugas.

- e. Dari definisi yang telah dipaparkan diatas maka disimpulkan bahwa ciri-ciri prokrastinasi akademik adalah penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan tugas yang dihadapi, keterlambatan dalam mengerjakan tugas, kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual dan melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan yang tidak berhubungan dengan tugas akademik.

4. Area Prokrastinasi Akademik

Solomon & Rothblum (1984) mengatakan terdapat enam area akademik yang sering ditunda oleh prokrastinator, yaitu :

a. *Writing a term paper*

Penundaan yang berkaitan dalam memulai atau menyelesaikan tugas-tugas menulis, seperti menyusun makalah, laporan penelitian atau tugas mengarang lainnya.

b. *Study for an exam*

Penundaan yang dilakukan pada saat menjelang ujian, misalnya kuis mingguan, ujian tengah semester atau ujian akhir semester, ulangan harian, dan kuis-kuis lainnya. Mahasiswa akan mengulur waktu untuk belajar meskipun besok akan menghadapi ujian.

c. *Keeping up with weekly ready assignments*

Mahasiswa yang melakukan penundaan yang meliputi dalam membaca buku atau referensi yang berkaitan dengan tugas akademik yang diwajibkan.

d. *Performing administrative tasks*

Mahasiswa yang melakukan penundaan dalam tugas administratif seperti menulis catatan, absensi kelas, mengembalikan buku perpustakaan.

e. *Attending meetings*

Mahasiswa yang melakukan prokrastinasi dalam area ini biasanya mengalami keterlambatan yang dilakukan mahasiswa dalam menghadiri perkuliahan, pratikum dan pertemuan lainnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

f. *Performing academic tasks ingeneral*

Mahasiswa melakukan penundaan pada seluruh tugas atau aktivitas yang berkaitan dengan akademik.

5. Jenis-jenis Prokrastinasi Akademik

Ferrari (1995) mengatakan terdapat jenis jenis prokrastinasi akademik yaitu:

a. *Prokrastinasi fungsional*

Individu yang melakukan penundaan menyelesaikan tugas ini untuk mencari data yang lebih lengkap sehingga tugas yang dikerjakan menjadi lebih sempurna. Penundaan ini disertai oleh alasan yang kuat dan mempunyai tujuan sehingga tidak merugikan prokrastinator (penunda).

b. *Prokrastinasi disfungsional*

Individu menyelesaikan tugas tanpa ada arah yang jelas. Bentuk ini termasuk bentuk penundaan yang kurang bermanfaat atau tidak bertujuan, membuang waktu dan membiarkan kesempatan lewat dengan percuma, sehingga dapat merugikan prokrastinator itu sendiri. Ada dua macam jenis prokrastinasi disfungsional, yaitu :

- 1) *Decisional procrastination*, adalah suatu penundaan dalam mengambil keputusan.
- 2) *Behavioral procrastination*, adalah suatu penundaan dalam perilaku tampak. Penundaan dilakukan sebagai suatu cara untuk menghindari tugas yang dirasa tidak menyenangkan dan sulit dilakukan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan jenis-jenis prokrastinasi terbagi atas dua yaitu, *prokrastinasi fungsional* yang penundaannya untuk mencari informasi agar hasil menjadi baik dan memuaskan dan *prokratinasi disfungsional* yang penundaannya tanpa disertai alasan yang kuat, tidak bertujuan dan dapat merugikan. Prokrastinasi disfungsional terdapat dua macam jenis penundaan yaitu *decisional procrastination* dan *behavioral procrastination*.

6. Faktor-faktor Prokrastinasi Akademik

Menurut Bernard (Julyanti, 2015) ada beberapa faktor penyebab seseorang menjadi prokrastinator:

a. *Anxiety* (Kecemasan)

Mahasiswa yang memiliki kecemasan yang tinggi pada saat menghadapi tugas yang seharusnya diselesaikan membuat seseorang cenderung untuk menunda tugas tersebut.

b. *Self-Deprecation* (Pencelaan terhadap diri sendiri)

Mahasiswa yang memiliki penghargaan yang rendah atas dirinya sendiri dan terus menerus menyalahkan diri sendiri ketika terjadi sesuatu yang buruk, juga merasa tidak percaya diri untuk mendapatkan masa depan yang cerah.

c. *Low Discomfort Tolerance* (Toleransi yang rendah terhadap tugas)

Mahasiswa yang mengalami kesulitan pada tugas yang dikerjakan membuat mahasiswa mengalami kesulitan untuk menoleransi rasa frustrasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan kecemasan, sehingga mereka mengalihkan diri sendiri kepada tugas-tugas yang dianggap dapat mengurangi kenyamanan dalam diri mereka.

d. *Pleasure Seeking* (Mencari kesenangan)

Mahasiswa yang cenderung tinggi dalam mencari situasi nyaman, maka mahasiswa tersebut akan memiliki hasrat kuat untuk bersenang-senang dan memiliki kontrol impuls yang rendah.

e. *Time Disorganization* (Tidak teraturnya waktu)

Mahasiswa yang lemah dalam pengaturan waktu maka sulitnya mahasiswa untuk memutuskan melakukan pekerjaan apa yang penting dan kurang penting untuk dikerjakan hari ini. Semua pekerjaan terlihat sangat penting sehingga muncul kesulitan untuk menentukan apa yang harus dikerjakan terlebih dahulu.

f. *Environmental Disorganization* (Lingkungan tidak teratur)

Mahasiswa yang berada pada lingkungan yang tidak teratur menjadi salah satu penyebab prokrastinasi. Kurangnya privasi dan banyaknya gangguan yang dapat menyulitkan mahasiswa untuk konsentrasi sehingga pekerjaan tersebut tidak bisa diselesaikan tepat waktu.

g. *Poor Task Approach* (Pendekatan yang kurang baik terhadap tugas)

Pendekatan yang lemah terhadap tugas membuat mahasiswa cenderung untuk menghindar tugas karena tidak tahu harus memulai dari mana sehingga cenderung tidak mengetahui bagaimana harus memulai dan menyelesaikan pekerjaan tersebut.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

h. *Lack of Assertion* (Perilaku asertif yang rendah)

Mahasiswa yang kurang tegas terhadap dirinya dan tidak memiliki kemampuan sehingga dapat menghambat dalam menyelesaikan tugas.

i. *Hostility with Others* (Permusuhan dengan orang lain)

Kemarahan yang terus menerus tertanam dalam diri dapat menimbulkan dendam dan sikap bermusuhan, sehingga seseorang dapat memiliki sikap menolak atau menentang perkataan orang lain.

j. *Stress and fatigue* (Tertekan dan kelelahan)

Mahasiswa yang tertekan dan memiliki perasaan lelah yang dirasakan, membuat mahasiswa menolak atau menghindari tugas.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor prokrastinasi adalah kecemasan, pencelaan terhadap diri, rendahnya toleransi, mencari kesenangan, disorganisasi waktu, disorganisasi lingkungan, pendekatan yang lemah terhadap tugas, kurang asertif, permusuhan dengan orang lain, serta stress dan kelelahan.

B. Intensitas Bermain Game Online

1. Pengertian Intensitas Bermain Game Online

Menurut Ajzen (2005) intensitas merupakan seberapa besar niat dan kesediaan individu untuk mencoba melakukan sesuatu perilaku tertentu yang dilakukan berulang-ulang. Semakin sering individu melakukan sesuatu, maka semakin besar kemungkinan dia untuk memahami apa yang ia lakukan. Husna (2017) intensitas merupakan suatu sikap atau keadaan tertentu yang dilakukan berdasarkan banyaknya waktu yang digunakan.

Menurut Rinjani (2013) bahwa intensitas itu sendiri merupakan tingkat keseringan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu yang didasari rasa senang pada kegiatan yang dilakukan. Perasaan senang terhadap kegiatan yang akan dilakukan dapat mendorong orang yang bersangkutan melakukan kegiatan tersebut secara berulang-ulang.

Menurut Freeman (2011) *game online* merupakan permainan yang dimainkan melalui koneksi jaringan internet, yang mana seseorang dapat melakukan permainan tersebut salah satunya dengan *smartphone*. Husna (2017) menyatakan bahwa durasi bermain *game online* tergolong tinggi apabila bermain dengan durasi lebih dari 5 jam dalam sehari, tergolong sedang 3-5 jam dalam sehari dan tergolong rendah 1-2 jam dalam sehari. Frekuensi bermain *game online* dikatakan tinggi apabila bermain dengan frekuensi setiap hari, 3-5 kali dalam seminggu tergolong sedang dan 2 kali dalam seminggu tergolong rendah.

Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa intensitas bermain *game online* merupakan seberapa besar niat atau tingkat keseringan seseorang dalam melakukan permainan *game* melalui koneksi jaringan internet.

2. Aspek-aspek Intensitas Bermain *Game online*

Ajzen (2005) membagi intensitas kedalam beberapa aspek, yaitu :

a. Durasi (*Duration*)

Durasi merupakan rentan waktu atau lamanya waktu individu dalam melakukan kegiatan bermain *game online*.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Frekuensi (*Frequency*)

Frekuensi merupakan banyaknya aktivitas perilaku yang dilakukan individu berulang kali dalam bermain game online.

c. Konsentrasi (*Concentration*)

Konsentrasi merupakan seberapa besar konsentrasi individu ketika bermain game online sehingga megesampingkan hal-hal lain.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa ada beberapa aspek dari intensitas bermain game online yaitu, durasi, frekuensi dan konsentrasi.

3. Dampak Bermain Game Online

Menurut Young (2007) dampak negatif dari bermain game online secara non material adalah:

- a. Menimbulkan adiksi
- b. Mendorong melakukan hal hal negatif
- c. Terbengkalai kegiatan atau tugas tugas
- d. Mengaggu kesehatan
- e. Perubahan pola makan dan istirahat

4. Indikator Bermain Game Online

Menurut Yee (2002) ada beberapa indikator kecanduan bermain game online

- a. *Salience* yaitu menjadikan aktivitas bermain game online paling penting dalam kehidupan.
- b. *Euphoria* yaitu mendapatkan kesenangan saat melakukan permainan *game online*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

- c. *Interpersonal conflict* (internal) yaitu konflik yang terjadi dalam diri sendiri, kurangnya kontrol diri yang diakibatkan terlalu banyak menghabiskan waktu bermain.
- d. *Interpersonal conflict* (eksternal) yaitu konflik yang terjadi dengan orang sekitar atau lingkungan.
- e. *Relapse and reinstatement* yaitu kecenderungan untuk melakukan pengulangan, tidak mampu berhenti secara utuh dari aktivitas bermain game online.
- f. *Tolerance* yaitu kepuasan yang didapatkan dalam bermain *game online*.
- g. *Withdrawal* yaitu perasaan tidak senang saat tidak melakukan aktivitas bermain *game online*.

C. Kerangka Berpikir

Sebagai mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi memiliki berbagai tugas maupun peran dan tanggung jawab yang cukup sulit untuk dijalani. Selain peran dan tanggung jawab sosial di masyarakat, mahasiswa juga dihadapkan pada tanggung jawab untuk menyelesaikan pendidikannya di perguruan tinggi. Selama proses untuk menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi, mahasiswa dihadapkan pada berbagai tugas, ujian, dan aktivitas akademik lain. Akan tetapi bagi sebagian mahasiswa kewajiban yang diberikan oleh perguruan tinggi tersebut tidak dipandang sebagai tantangan yang harus diselesaikan, di mana sebagian mahasiswa masih melakukan prokrastinasi akademik.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Prokrastinasi akademik merupakan penundaan yang dilakukan dalam lingkup akademik yang berupa penundaan dalam memulai dan mengerjakan tugas tugas akademik seperti halnya dalam keterlamabatan dalam mengumpulkan tugas kuliah, menyelesaikan tugas kuliah yang diberikan dosen, penundaan dalam menyelesaikan tugas kuliah dan lainnya (Ferarri, 1995)

Apabila kebiasaan menunda ini muncul terus-menerus pada mahasiswa, tentu akan memberikan dampak negatif dalam kehidupan akademik, banyak waktu yang terbuang sia-sia, tugas menjadi terbengkalai, bahkan bila diselesaikan hasilnya tidak maksimal (Knaus, 2010)

Kurniawan (2017) jika prokrastinasi yang dilakukan mahasiswa terjadi terus menerus akan berpengaruh pada proses akademik atau berdampak negatif pada prestasi akademik mahasiswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Alborzi (2019) hasil penelitian ini menyatakan bahwa semakin banyak waktu yang dihabiskan dalam bermain game komputer maka semakin sedikit waktu yang mereka gunakan untuk belajar, yang menyebabkan peningkatan penundaan akademik.

Aziz & Rahardjo (2013) dalam penelitiannya bahwa mahasiswa yang melakukan prokrastinasi akademik salah satunya dikarenakan faktor sekunder yaitu *pleasure seeking* yang merunjuk pada pengalihan dan pencarian pada situasi situasi yang dianggap dapat memberikan kesenangan atau kenyamanan.

Game online adalah permainan yang dapat diakses banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet. Yeen (2002) bahwa bermain game online dapat memberikan kesenangan pada penggunanya. Menurut Griffiths dkk

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

(2004) banyaknya jam (rata-rata) seseorang bermain *game online* setiap minggu merupakan intensitas bermain *game online*.

Menurut Ajzen (2005) intensitas merupakan seberapa besar niat dan kesediaan individu untuk mencoba melakukan sesuatu perilaku tertentu yang dilakukan berulang-ulang. Semakin sering individu melakukan sesuatu, maka semakin besar kemungkinan dia untuk memahami apa yang ia lakukan. Adapun aspek-aspek intensitas bermain *game online* yaitu durasi, frekuensi dan konsentrasi.

Husna (2017) ketika mahasiswa bermain *game online* dengan dengan rata-rata jam yang sangat lama membuat mahasiswa mengesampingkan atau mengabaikan tugas yang seharusnya dikerjakan. Mahasiswa yang memiliki frekuensi tingkat keseringan bermain *game online* dalam sehari dapat mempengaruhi terhadap akademik. Selanjutnya konsentrasi mahasiswa juga berdampak pada mahasiswa yang hanya fokus terhadap *game online* yang akan berpengaruh terhadap proses akademik mahasiswa dan penyelesaian tugas akademik.

Young (2009) bermain *game online* secara berlebihan dapat kehilangan kontrol waktu dan mengalami kesulitan dalam hal penyelesaian tugas akademik. Penelitian yang dilakukan oleh Sandya & Ayunda (2021) terdapat beberapa dampak akibat tingginya intensitas bermain *game online* yaitu seseorang menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari hari, malas melakukan kegiatan seperti menyelesaikan tugas kuliah.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tingginya intensitas bermain *game online* sangat berpengaruh terhadap tingginya tingkat prokrastinasi akademik yang terjadi pada mahasiswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Kurniawan (2017) bahwa dari hasil penelitian membuktikan intensitas bermain *game online* memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam bermain *game online* maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk berperilaku prokrastinasi akademik.



Gambar 2.1
Hubungan antara variabel bebas dan terikat

D. Hipotesis

Berdasarkan uraian teoritis yang telah dikemukakan diatas, maka hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah ”Ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Suska Riau”.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

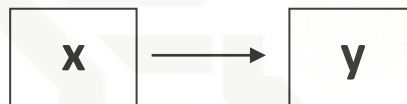
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif, dengan metode kuantitatif ini akan diperoleh signifikansi perbedaan kelompok atau signifikansi hubungan antar variabel yang diteliti. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan korelasional dengan maksud untuk mencari sejauh mana hubungan antara variabel indenpenden dengan variabel dependen, berdasarkan pada koefisien korelasi (Azwar, 2013). Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* (X) dengan prokrastinasi akademik (Y).



B. Identifikasi Variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014).

Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*Independent*) dan variabel terikat (*Dependent*). Adapun identifikasi variabel adalah sebagai berikut :

Variabel Bebas (X) : Intensitas Bermain *Game Online*

Variabel Terikat (Y) : Prokrastinasi Akademik

C. Definisi Operasional Variabel

Azwar (2015) definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati. Definisi operasional dimaksud untuk menghindari terjadinya salah pengertian dari penafsiran. Untuk memperoleh penafsiran yang jelas mengenai variabel dalam penelitian ini dirumuskan definisi operasional variabel sebagai berikut :

1. Prokrastinasi Akademik

Prokrastinasi akademik adalah perilaku mahasiswa yang cenderung menunda mengerjakan atau menyelesaikan tugas akademik yang meliputi tugas mandiri, tugas kelompok, uts dan uas. Yang dilakukan dengan sengaja dan memilih melakukan aktivitas lain di luar dari tugas akademik sehingga menimbulkan dampak negatif pada mahasiswa. Indikator prokrastinasi akademik yaitu sebagai berikut:

- a. Penundaan waktu untuk memulai maupun menyelesaikan tugas akademik (penundaan untuk memulai mengerjakan tugas dan menyelesaikan tugas kuliah).
- b. Keterlambatan dalam menyelesaikan tugas akademik (memerlukan waktu yang lebih lama dalam penyelesaian tugas kuliah, lambat dalam mengerjakan tugas kuliah).
- c. Kesenjangan waktu antara rencana dengan kinerja aktual (tidak sesuai antara rencana dengan tindakan, lamban dalam memenuhi deadline pengumpulan tugas kuliah).
- d. Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan yang tidak berhubungan dengan tugas akademik (melakukan aktifitas tidak berhubungan dengan akademik atau diluar tugas kuliah).

Diukur dengan menggunakan skala prokrastinasi akademik, yang mana dalam hal ini semakin tingginya skor maka semakin tinggi prokrastinasi akademik, begitu sebaliknya semakin rendahnya skor maka semakin rendah pula prokrastinasi akademik.

2. Intensitas Bermain *Game Online*

Intensitas adalah seberapa besar niat atau seringnya individu untuk melakukan permainan *game online* berdasarkan banyaknya waktu yang digunakan dan dilakukan berulang-ulang yang dapat membentuk sikap dan perilaku tersebut.

Adapun Ajzen (2005) membagi intensitas dalam beberapa aspek, yaitu:

a. Durasi

Durasi merupakan rentan waktu atau lamanya waktu dalam melakukan suatu aktivitas. Indikator: Lamanya waktu yang dihabiskan mahasiswa ketika bermain *game online*

b. Frekuensi

Frekuensi adalah banyaknya aktivitas perilaku yang dilakukan berulang kali. Indikator: Seberapa sering atau seberapa banyak mahasiswa mengulang-ulang melakukan permainan *game online* dalam waktu tertentu.

c. Konsentrasi

Seberapa besar konsentrasi individu ketika melakukan suatu aktivitas sehingga mengesampingkan hal-hal lain. Indikator: Mahasiswa menikmati aktivitas bermain *game online* dan menunjukkan tingginya konsentrasi mahasiswa saat melakukan permainan *game online*, sehingga

mengesampingkan kegiatan lain yang lebih penting dari tugas akademik seperti mengerjakan dan menyelesaikan tugas kuliah.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2014). Dari penelitian ini yang menjadi populasi adalah Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Suska Riau yang terdaftar aktif perkuliahan semester I-VII (satu sampai tujuh) dan mengambil mata perkuliahan yang berjumlah 824 mahasiswa.

Table 3.1
Jumlah Mahasiswa Aktif Fakultas Psikologi T.A 2020

No	Angkatan/Semester	Jumlah
1	Semester 1	304
2	Semester 3	194
3	Semester 5	171
4	Semester 7	155
Total		824

Sumber: *Bidang Akademik Fakultas Psikologi UIN Suska Riau*

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Menurut Arikunto (2006) apabila subyek kurang dari 100, maka lebih baik diambil seluruhnya, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10% - 15% atau 20% - 25 % itu pengambilan sampel dengan populasi diatas 100. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif perkuliahan

Fakultas Psikologi UIN Suska Riau dari semester satu (I) sampai semester tujuh (VII) yang berjumlah 165 orang, yaitu sekitar 20% dari populasi.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian yaitu *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012). Alasan menggunakan teknik *purposive sampling* ini adalah karena tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan fenomena yang diteliti. Oleh karena itu penulis memilih teknik *purposive sampling* yang menetapkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh sampel yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun kriteria sampel yang digunakan yaitu: Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Suska Riau yang aktif perkuliahan dan mengambil mata perkuliahan dari semester satu (I) sampai semester tujuh (VII) dan mahasiswa yang aktif bermain *game online*. Skala ini dibuat menggunakan *google form* yang di share melalui WA/Whatsapp grup kelas masing-masing.

E. Metode Pengumpulan Data

Menurut Azwar (2012) metode atau teknik pengumpulan data adalah cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah skala. Skala menurut Azwar (2012) adalah sejumlah pertanyaan ataupun pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden mengenai hal-hal yang ingin diketahui. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dua skala yaitu, skala prokrastinasi akademik dan intensitas bermain *game online*.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Skala Prokrastinasi Akademik

Untuk mengkategorisasikan subyek menjadi individu dengan prokrastinasi akademik tinggi dan rendah maka peneliti menggunakan skala prokrastinasi akademik. Metode skala digunakan mengingat data yang diukur berupa konsep psikologi yang dapat diungkap secara tidak langsung melalui indikator-indikator perilaku yang diterjemahkan ke dalam bentuk item-item pernyataan (Azwar, 20015). Skala terdiri dari bagian yang mencakup beberapa karakteristik individu yang melakukan prokrastinasi akademik yang diukur berdasarkan ciri-ciri oleh Ferrari (1995), antara lain: (1) Penundaan waktu untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi. (2) Keterlambatan dalam mengerjakan tugas. (3) Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual. (4) Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan dari pada mengerjakan tugas akademik

Skala prokrastinasi akademik berbentuk Skala Likert dengan 4 tingkat, mulai dari Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), hingga Sangat Tidak Sesuai (STS). Penggunaan 4 tingkat skala ini dimaksud untuk menghindari adanya *tendency central* dari respon sehingga dapat lebih memilih jawaban yang memihak. Menurut Azwar (2012), tidak diberinya alternatif jawaban tengah atau netral dengan tujuan untuk menghindari adanya responden yang ragu-ragu dalam menjawab sehingga memilih jawaban tengah atau netral, sehingga responden lebih tegas dalam menentukan jawaban tanpa mengiring ke arah jawaban tengah. Pernyataan dalam skala ini terdiri dari pernyataan *favorable* dan *unfavorable*. Pemberian skor pada *item*

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

favorable mulai dari skor tertinggi 4 Sangat Sesuai (SS), 3 Sesuai (S), 2 Tidak Sesuai (TS), 1 Sangat Tidak Sesuai (STS). Sedangkan pada *aitem unfavorable* skor dari 1 Sangat Sesuai (SS), 2 Sesuai (S), 3 Tidak Sesuai (TS), 4 Sangat Tidak Sesuai (STS).

Skor total diperoleh dengan menjumlahkan skor yang diperoleh subjek pada setiap butir skalanya. Tingginya skor yang diperoleh subjek menunjukkan tingginya tingkat prokrastinasi akademik pada mahasiswa dan sebaliknya, rendahnya skor menunjukkan rendahnya tingkat prokrastinasi akademik tersebut. Berikut *blue print* sebaran skala prokrastinasi akademik dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini:

Tabel 3.2
Blue Print Prokrastinasi Akademik (Sebelum Try Out)

No.	Ciri-ciri	Indikator	Nomor Aitem		Jumlah Aitem
			F	UF	
1	Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi	Penundaan memulai mengerjakan tugas Penundaan menyelesaikan tugas	1,5,6,7, 10,17	12,13, 14,15,	10
2	Keterlambatan dalam mengerjakan tugas	Lamban dalam mengerjakan tugas Memerlukan waktu yang lebih lama	2,9,11,2 6	8,20,22, 28	8
3	Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual	Lamban dalam memenuhi deadline tidak sesuai antara rencana dengan tindakan	3,18,	16,32, 33,30	6
4	Melakukan aktivitas lain yang lebih menye- nangkan dari pada melakukan tugas yang harus dikerjakan	Melakukan aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan tugas akademik yang lebih menyenangkan	4,19,23, 24,27,2 9,31, 34	21,25	10
Total			20	14	34

*Keterangan: F=*Favourable*; UF= *Unfavourable*

2. Skala Intensitas Bermain Game Online

Untuk mengetahui intensitas bermain *game online* menggunakan skala yang mengacu pada aspek bermain *game online* dari Cowie (Ajzen, 2005), yaitu: (1) Durasi, (2) Frekuensi, (3) Konsentrasi. Pernyataan dalam skala ini hanya terdiri dari pernyataan *favorable* dan *unfavorable*. Pemberian skor pada aitem *favorable* mulai dari skor tertinggi 4 Sangat Sering (SS), 3 Sering (S), 2 Jarang (J), 1 Tidak Pernah (TP). Pemberian skor pada aitem *unfavorable* mulai dari skor 1 Sangat Sering (SS), 2 Sering (S), 3 Jarang (J), 4 Tidak Pernah (TP).

Skor total diperoleh dengan menjumlahkan skor yang diperoleh subjek pada setiap butir skalanya. Tingginya skor yang diperoleh subjek menunjukkan tingginya tingkat intensitas bermain *game online* dan sebaliknya, rendahnya skor menunjukkan rendahnya tingkat intensitas bermain *game online* tersebut. Berikut *blue print* sebaran skala intensitas bermain *game online* dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut ini:

Tabel 3.3
Blue Print Intensitas Bermain Game Online (Sebelum Try Out)

No	Aspek	Indikator	Nomer Aitem F	Nomer Aitem UF	Jumlah Aitem
1	Durasi	Lamanya waktu yang dihabiskan individu ketika bermain <i>game online</i> .	1,4,7, 14,16, 21	13,17	8
2	Frekuensi	Seberapa sering individu bermain <i>game online</i> dalam waktu tertentu.	2,6,8, 11	5,20	6
3	Konsentrasi	Menunjukkan seberapa besar konsentrasi saat bermain <i>game online</i> . Individu menikmati aktivitas bermain <i>game online</i> . Individu mengesampingkan kegiatan lain.	9,10, 12,18, 19,23, 24	3,15,22	10
Total			17	7	24

***Keterangan: F=Favourable; UF= Unfavourable**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F. Uji Coba Alat Ukur

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Hal ini memberikan pengertian bahwa instrumen yang digunakan mampu memberikan nilai yang sesungguhnya dalam melakukan fungsi ukur. Suatu instrumen dikatakan valid (shahih) apabila instrumen tersebut benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur (Idrus, 2009).

Dalam penelitian ini, validitas yang dilakukan adalah validitas isi. Menurut Sugiyono (2014) validitas isi adalah sejauh mana aitem dalam tes mencakup keseluruhan kawasan isi yang hendak diukur oleh tes itu. Validitas isi dalam penelitian ini diukur menggunakan *professional judgment*. Pendapat profesional dalam mengkaji validitas isi skala penelitian ini adalah pembimbing.

2. Uji Daya Beda

Azwar (2012) menjelaskan apabila aitem memiliki indeks daya beda sama dengan atau lebih besar dari pada 0,30 jumlahnya melebihi aitem yang direncanakan untuk dijadikan skala, maka peneliti dapat memilih aitem-aitem yang memiliki indeks daya diskriminasi yang tertinggi. Sebaliknya apabila jumlah aitem yang lolos ternyata masih tidak mencukupi jumlah yang diinginkan, peneliti dapat mempertimbangkan untuk menurunkan kriteria dari 0,30 menjadi 0,25 sehingga jumlah aitem yang diinginkan dapat tercapai. Dalam penelitian ini peneliti menentukan daya diskriminasi diatas 0,25.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dengan demikian aitem koefisien daya beda $< 0,25$ dinyatakan gugur, sedangkan aitem koefisien daya beda $> 0,25$ akan digunakan dalam penelitian. Rinciannya dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut ini:

Tabel 3.4
Blue print Prokrastinasi Akademik (Setelah Try Out)

No	Ciri ciri	Indikator	F		UF		Jumlah Aitem
			Daya beda tinggi	Daya beda rendah	Daya beda tinggi	Daya beda rendah	
1	Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan tugas yang di hadapi	Penundaan memulai mengerjakan tugas. Penundaan menyelesaikan tugas	5, 6, 10	1, 7, 17	15	12, 13, 14	10
2	Keterlambatan dalam mengerjakan tugas	Lamban dalam mengerjakan tugas. Memerlukan waktu yang lebih lama	2	9, 11, 26	8, 22, 28	20	8
3	Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual	Lamban dalam memenuhi deadline. Tidak sesuai antara rencanadengan tinda kan	3, 18	-	16, 32, 33	30	6
4	Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan dari pada melakukan tugas yang harus dikerjakan	Melakukan aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan tugas akademik yang lebih menyenangkan.	4, 19, 23, 24, 27, 29, 31, 34	-	21, 25	-	10
Total			14	6	9	5	34

***Keterangan: F=Favourable; UF= Unfavourable**

Berdasarkan hasil perhitungan pada skala prokrastinasi akademik dari 34 aitem, diperoleh 23 aitem memiliki daya beda tinggi dengan koefisien korelasi daya butir aitem $\geq 0,25$ berkisar dari 0,251 sampai 0,680. Sedangkan 11 aitem dinyatakan gugur. Aitem yang memiliki daya beda rendah adalah

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

aitem 1, 7, 9, 11, 12, 13, 14, 17, 20, 26 dan 30. Berikut adalah *blue print* hasil uji daya beda aitem skala prokrastinasi akademik.

Berikut adalah *blueprint* hasil uji indeks daya beda aitem skala intensitas bermain *game online*. Rinciannya dapat dilihat pada table 3.5 berikut ini:

Tabel 3.5

***Blue print* Intesitas Bermain Game Online (Setelah Try Out)**

No	Aspek	Indikator	F		UF		Jumlah Aitem
			Daya beda tinggi	Daya beda rendah	Daya beda tinggi	Daya beda rendah	
1	Durasi	Lamanya waktu yang dihabiskan individu ketika bermain game online	1, 4, 7, 14, 16	21	13, 17	-	8
2	Frekuensi	Seberapa sering individu bermain game online dalam waktu tertentu	2, 6, 8, 11	-	5	20	6
3	Konsentrasi	Menunjukkan seberapa konsentrasi saat bermain game online. Individu menikmati aktivitas bermain game online. Individu mengesampingkan kegiatan lain.	9, 10, 12, 18	19, 23, 24	3, 15	22	10
Jumlah			13	4	5	2	24

***Keterangan: F=Favourable; UF= Unfavourable**

Adapun hasil perhitungan pada skala intensitas bermain *game online* yang telah diuji cobakan dari 24 aitem, maka terdapat 18 aitem memiliki daya beda tinggi dan 6 item memiliki daya beda rendah dengan koefisien korelasi $r \geq 0,25$. Nilai koefisien korelasi aitem total masing-masing aitem

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dari skala intensitas bermain *game online* berkisar antara 0,347 hingga 0,784. Aitem yang memiliki daya beda rendah adalah aitem 19, 20, 21, 22, 23 dan 24.

Berdasarkan sebaran aitem skala prokrastinasi dan skala intensitas bermain *game online*, maka disusun kembali *blueprint* skala prokrastinasi dan skala intensitas bermain *game online* yang akan digunakan untuk penelitian. Uraianannya dapat dilihat secara rinci pada tabel 3.6 dan tabel 3.7.

Tabel 3.6
Blue print Prokrastinasi Akademik (Untuk Penelitian)

No	Ciri-ciri	Indikator	Nomor Aitem		Jumlah Aitem
			F	UF	
1	Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi	Penundaan memulai mengerjakan tugas. Penundaan menyelesaikan tugas.	5, 6, 10	15	4
2	Keterlambatan dalam mengerjakan tugas	Lamban dalam mengerjakan tugas. Memerlukan waktu yang lebih lama	2	8, 22, 28	4
3	Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual	Lamban dalam memenuhi deadline. Tidak sesuai antara rencana dengan tindakan	3, 18	16, 32, 33	5
4	Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan dari pada melakukan tugas yang harus dikerjakan	Melakukan aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan tugas akademik yang lebih menyenangkan	4, 19, 23, 24, 27, 29, 31, 34	21, 25	10
Total			14	9	23

*Keterangan: F=Favourable; UF= Unfavourable

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.7

Blue print Intensitas Bermain Game Online (Untuk Penelitian)

No	Aspek	Indikator	Nomer Aitem		Jumlah Aitem
			F	UF	
1	Durasi	Lamanya waktu yang dihabiskan individu ketika bermain game online.	1, 4, 7, 14, 16	13, 17	7
2	Frekuensi	Seberapa sering individu bermain game online dalam waktu tertentu.	2, 6, 8, 11	5	5
3	Konsentrasi	Menunjukkan seberapa konsentrasi saat bermain game online. Individu menikmati aktivitas bermain game online. Individu mengesampingkan kegiatan lain.	9, 10, 12, 18	3, 15	6
Total			13	5	18

***Keterangan: F=Favourable; UF= Unfavourable**

3. Reliabilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana alat ukur mampu memberikan hasil pengukuran yang dapat dipercaya (Azwar, 2012). Reliabilitas yang digunakan adalah *internal consistency* yang dilakukan dengan cara diberikan satu bentuk tes yang hanya diberikan sekali kepada sekelompok subyek kemudian data diperoleh dan dianalisis dengan teknik tertentu. Untuk mengetahui koefisien reliabilitas alat ukur dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan komputerisasi *Statistical of Package for Social Sciences (SPSS) 23.0 for windows*.

Koefisien reliabilitas berada dalam rentang dari 0,00 sampai dengan 1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 berarti semakin tinggi reliabilitas dan begitu sebaliknya koefisien yang mendekati angka 0,00 berarti semakin rendah reliabilitasnya (Azwar, 2012). Hasil uji

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

reliabilitas terhadap aitem skala prokrastinasi akademik dan intensitas bermain *game online*, maka diperoleh koefisien reliabilitas (α) seperti tercantum pada tabel 3.8 berikut ini:

Tabel 3.8
Hasil Uji Reliabilitas

Alat Ukur	Jumlah Aitem	Cronbach's Alpha
Skala Prokrastinasi Akademik	23	0.873
Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	18	0.926

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa koefisien reliabilitas variabel prokrastinasi akademik dan intensitas bermain *game online* tergolong tinggi sehingga alat ukur tersebut dapat digunakan dalam penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis korelasi, yang mana teknik ini digunakan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* sebagai variabel independent (X) terhadap prokrastinasi akademik sebagai variabel dependent (Y). Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik. Adapun teknik statistik diterapkan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah teknik korelasi *product moment*. Analisis data penelitian dilakukan agar data yang sudah diperoleh dapat dibaca dan ditafsirkan. Hubungan kedua variabel akan diperoleh melalui teknik analisa *product momen* dengan menggunakan SPSS 23.0 *for windows*.

H. Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Fakultas UIN Suska Riau. Jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel 3.9 berikut:

Tabel 3.9
Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Tanggal Pelaksanaan
1	Seminar Proposal	4 Desember 2019
2	Uji Coba Alat Ukur (<i>Try Out</i>)	2 Desember 2020
3	Pengolahan Data (<i>Try Out</i>)	15 Desember 2020
3	Penelitian	13 Januari 2021
4	Pengolahan Data Penelitian	22 Maret 2021
5	Seminar Hasil	16 Agustus 2021
6	Ujian Munaqasyah	9 Desember 2021

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta dilindungi undang-undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Suska Riau.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa

Bagi mahasiswa yang bermain *game online* diharapkan dapat mengurangi aktivitas dan waktu yang digunakan ketika bermain *game online*, yang mana akan berdampak terhadap penyelesaian tugas akademik dan terbentuknya perilaku prokrastinasi akademik.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan dapat mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan penelitian ini, agar hasil penelitian yang dilakukan selanjutnya agar lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, N & Saral, D. G. (2016). The Reasons of Academic Procrastination Tendencies of Education Faculty Students. *Journal of New Horizons in Education*, 6 (1), 165-169.
- Agustina, Z. (2019). Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Efikasi Diri Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa. *Skripsi*. Pekanbaru: Fakultas psikologi, UIN Suska Riau.
- Ajzen, I. (2005). *Attitudes, Personality and Behavior*, (2nd edition), Berkshire, UK: Open University Press-McGraw Hill Education.
- Alborzi, M. & Doroudi, R. (2019). The Relationship between the Rate of the Use Computer Games and Academic Procrastination. *Jurnal of Iranian cultural research*, 12 (1), 109-129.
- Ali, Z. dkk. (2019). Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan*, 9 (1), 122-133.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jurnal Teknik Informatika*, 1 (1).
- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aziz, A & Rahardjo, P. (2013). Faktor-Faktor Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Tingkat Akhir Yang Menyusun Skripsi Di Universitas Muhammadiyah Purwokerto Tahun Akademik 2011/2012. *Jurnal Psikologi*, 11 (1).
- Azwar, S. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2013). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi*. Edisi I. Yogyakarta: Pustaka
- Burka, J.B., & Yuen, L.M. (2008). *Procrastination: Why you do it. What to do about it*. New York: Perseus Books.
- Dewandari, S. (2013). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo. *Skripsi Universitas Kristen Satya Wacana*. (Online), (<http://repository.uksw.edu>, diakses pada 25 Februari 2021, pukul 7:14 WIB).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Fauziah H. (2015). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Uin Sunan Gunung Djati Bandung. *Jurnal Ilmiah Psikologi*. 2 (2), 123-132.
- Ferrari J.R., Johnson, J. L. dan Mc.Cown, W. G. (1995). *Procrastination and Task Avoidance Theory, Research and Treatment*. New York: Plenum Press.
- Freeman, E.K., Cox-Fuenzalida L.E., & Stoltenberg I. (2011). Extraversion and Arousal Procrastination: Waiting for the Kicks. *Journal Psychol*, 30, 375-382.
- Ghufron, M. Nur & Risnawita R. (2011). *Teori– teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-ruzz media.
- Griffiths, M., Davies, M., & Chapell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamer. *Journal of Adolescence*, 27, 87-96.
- Gultom, S.A., Wardani, N., & Fitrikasari, A. (2018). Hubungan Adiksi Internet Dengan Prokrastinasi Akademik. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 7 (1).
- Husna, N. & Adyatma, S. (2017). Hubungan Bermain Games Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Kecamatan Banjarmasin Barat. *Jurnal Pendidikan*. 4 (3), 1-14.
- Idrus, M. (2009). *Metode penelitian Ilmu Sosial*. Yogyakarta: PT. Gelora Akasara Pratama.
- Julyanti, M. & Aisyah, S. (2015). Hubungan Antara Kecanduan Internet dengan Prokrastinasi Tugas Sekolah Pada Remaja Pengguna Warnet di Kecamatan Medan Kota. *Jurnal Psikologi*, 1(2).
- Junaidi, R. (2020). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Prokrastinasi Akademikpada Mahasiswa Yang Sedang Menyusun Skripsi Di Fakultas Psikologi UIN Suska Riau. *Skripsi*. Pekanbaru: Fakultas psikologi, UIN Suska Riau.
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa SMA Katolik W. R. Soepratman Samarinda. *Jurnal Psikologi*. 4 (4), 739 – 750.
- Kim, K. H. (2002). E-lifestyle and motives to use online games. *Journal Scholarly* 15 (2), 71-77.
- Knaus, W. (2010). *End procrastination now*. United State: The McGraw-Hill Companies.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling 3 (1)*.
- Mahardika, Y. & Yulianti, D. A. (2018). Hubungan antara kecanduan game online terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa Yogyakarta. (Naskah Publikasi): Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia.
- Nuhan, M. Y. (2016). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan, 6 (5)*.
- Rinjani, H. (2013). Kebutuhan Afiliasi Dengan Intensitas Mengakses Facebook pada Remaja. *Jurnal ilmiah psikologi terapan. 1 (1)*.
- Sandya, S. & Ayunda R. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Psikologi, 9 (1)*.
- Sholihin, M. (2018). Hubungan Antara Motivasi Berprestasi Dan Konformitas Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Psikologi UIN Suska Riau. *Skripsi*. Pekanbaru: Fakultas psikologi, UIN Suska Riau.
- Solomon, L. J. & Rothblum, E. D. (1984). Academic Procrastination: Frequency and Cognitive-Behavioral Correlates: *Journal of Counseling Psychology, 31 (4)*, 503-509.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2013). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Survey APJII. (2020). Dari <https://apjii.or.id/downfile/file/BULETINAPJIIEDISI74November2020.pdf>.
- Trifiriani, M. (2017). Hubungan Antara Academic Hardiness Dengan Prokrastinasi Pada Mahasiswa. *Skripsi*. Pekanbaru: Fakultas Psikologi, UIN Suska Riau.
- Wibowo, A. (2015). Hubungan Permainan Game Online dengan Penurunan Motivasi Belajar pada Siswa di SDN 1 Sumber Gede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur. *Karya Tulis Ilmiah Stikes Aisyah Pringsewu*. (online), (<http://jurnalktiku.blogspot.co.id>, diakses pada 25 Februari 2021, pukul 8:08 WIB).

- Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations, And Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Movements. *Journal Virtual Environments*. 5 (3), 309-329.
- Young, K. S. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issuesfor adolescents. *Journal of Family Therapy*. 37, 355-372.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A

Lembar Validasi Alat Ukur

Prokrastinasi Akademik

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR VALIDITAS ALAT UKUR

(Skala Prokrastinasi Akademik)

1. Defenisi Operasional

Prokrastinasi akademik adalah perilaku mahasiswa yang cenderung menunda mengerjakan atau menyelesaikan tugas akademik yang meliputi tugas mandiri, tugas kelompok, uts dan uas. Yang dilakukan dengan sengaja dan memilih melakukan aktivitas lain di luar dari tugas akademik sehingga menimbulkan dampak negatif pada mahasiswa.

- a) Penundaan waktu untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi (penundaan untuk memulai mengerjakan tugas dan menyelesaikan tugas kuliah)
- b) Keterlambatan dalam mengerjakan tugas (memerlukan waktu yang lebih lama dalam penyelesaian tugas kuliah, lambat dalam mengerjakan tugas kuliah)
- c) Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual (tidak sesuai antara rencana dengan tindakan, lamban dalam memenuhi deadline pengumpulan tugas kuliah)
- d) Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan yang tidak berhubungan dengan tugas akademik (melakukan aktifitas tidak berhubungan dengan akademik atau diluar tugas kuliah)

Skala yang Digunakan : ☒ Buat sendiri, ☐ Terjemahan
☐ Modifikasi

Jumlah Aitem : 34

Jenis format dan respon : Persetujuan (*Rating*)

Jenis format dan respon : Model Likert

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SS : Sangat Sesuai
 S : Sesuai
 TP : Tidak Pernah
 STP : Sangat Tidak Pernah

Penilaian setiap butir aitem :

Petunjuk

Pada bagian ini saya memohon pada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan atau pertanyaan di dalam skala ini. Skala ini bertujuan untuk mengukur prokrastinasi akademik. Bapak/Ibu dimohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan aitem dengan indikator yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternatif jawaban yang disediakan, yaitu: Sangat Relevan (SR), Relevan (R), Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon untuk bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan.

Contoh cara menjawab:

Aitem : Saya mengerjakan tugas tepat waktu

SR	R	TR
(✓)	()	()

Jika Bapak/Ibu menilai bahwa aitem tersebut sangat sesuai dengan indikator, maka Bapak/Ibu bisa memberi *checklist* (✓) pada SR. Demikian seterusnya untuk semua aitem.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ciri-ciri	Indikator	No	Pernyataan	Alt jawaban			Ket
				R	KR	TR	
Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi	Penundaan memulai mengerjakan tugas Penundaan menyelesaikan tugas	1	Saya sering menunda mengerjakan tugas kuliah jika masih banyak waktu (F)				
		2	Saya tidak pernah menunda mengerjakan tugas kuliah (UF)				
		3	Saya sering menunda memulai mengerjakan tugas kuliah (F)				
		4	Saya sering menunda menyelesaikan tugas kuliah (F)				
		5	Saya segera mengerjakan tugas kuliah yang diberikan dosen (UF)				
		6	Saya pernah menunda menyelesaikan tugas kuliah (F)				
		7	Saya sering menunda menyelesaikan tugas kuliah ketika bermain game online (F)				
		8	Saya sering mengerjakan tugas kuliah jauh hari sebelum waktu pengumpulan (F)				
		9	Saya pernah menunda				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			mengerjakan tugas kuliah yang diberikan dosen (UF)				
		10	Saya berusaha menyelesaikan tugas kuliah tepat waktu (UF)				
Keterlambatan dalam mengerjakan tugas	Lamban dalam mengerjakan tugas Memerlukan waktu yang lebih lama	11	Saya lambat dalam memulai untuk mengerjakan tugas kuliah (F)				
		12	Saya selalu berusaha tepat waktu dalam mengerjakan tugas kuliah (UF)				
		13	Saya sering terlambat mengumpulkan tugas kuliah (F)				
		14	Saya membutuhkan waktu lama untuk mempersiapkan diri sebelum mengerjakan tugas (F)				
		15	Saya cepat dalam menyelesaikan tugas kuliah (UF)				
		16	Saya tidak membutuhkan waktu lama untuk menyelesaikan tugas kuliah (UF)				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		17	Saya tidak pernah lambat dalam menyelesaikan tugas kuliah (UF)				
		18	Saya lambat ketika menyelesaikan tugas dan membutuhkan waktu lama (F)				
Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual	Tidak sesuai antara rencana dengan tindakan, lamban dalam memenuhi deadline	19	Saya sering membuat rencana kegiatan, meskipun kenyataannya tidak sesuai dengan yang saya rencanakan (F)				
		20	Saya membuat rencana dalam penyelesaian tugas kuliah agar tepat waktu penyelesaiannya (UF)				
		21	Saya merasa hal-hal yang saya kerjakan, kadang tidak sesuai dengan yang sudah saya rencanakan (F)				
		22	Saya menyelesaikan tugas kuliah sesuai waktu yang direncanakan (UF)				
		23	Saya tidak pernah				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			melewati batas waktu (deadline) dalam perencanaan penyelesaian tugas kuliah (F)				
		24	Saya menyelesaikan tugas kuliah tepat waktu perencanaan (UF)				
Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan	Melakukan aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan tugas akademik	25	Saya lebih tertarik bermain game online dari pada mengerjakan tugas kuliah (F)				
		26	Ketika teman mengajak bermain game online saya lebih memilih bermain dari pada mengerjakan tugas (F)				
		27	Saya menyelesaikan tugas terdahulu baru melakukan aktivitas lain (UF)				
		28	Jika ada kegiatan lain yang lebih menyenangkan dari pada tugas kuliah, maka saya akan menunda menyelesaikan				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		kan tugas tersebut (F)				
	29	Bermain game online bersama teman lebih menyenangkan dari pada mengerjakan tugas (F)				
	30	Saya mengerjakan tugas kuliah terlebih dahulu sebelum melakukan aktifitas lain (UF)				
	31	Ketika melakukan kegiatan lain yang lebih menyenangkan saya lupa dengan tugas kuliah (UF)				
	32	Bermain game online lebih menyenangkan dari pada mengerjakan tugas kuliah (F)				
	33	Saya lebih senang bermain game online sampai larut malam dari pada mengerjakan tugas kuliah (F)				
	34	Saya sering lupa menyelesaikan tugas kuliah ketika melakukan kegiatan lain (F)				



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Catatan:

1. Isi (kesesuaian dengan indikator)

.....

.....

2. Bahasa

.....

.....

3. Jumlah aitem

.....

.....

Pekanbaru, 20 November 2020

Validator

Zuriatul Khairi, M.Ag., M.Si

NIP. 19651028 198903 1 005

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN B

Lembar Validasi Alat Ukur

Intensitas Bermain Game Online

UIN SUSKA RIAU

LEMBAR VALIDITAS ALAT UKUR

(Skala Intensitas Bermain *Game Online*)

1. Definisi Operasional

Bahwa intensitas bermain *game online* adalah seberapa besar niat atau seringnya seseorang untuk melakukan sesuatu berdasarkan banyaknya waktu yang digunakan bermain game. Adapun indikator aspek dari intensitas bermain *game* yaitu:

- Durasi merupakan rentan waktu atau lamanya waktu dalam menjalani kegiatannya. Indikator: lamanya waktu yang dihabiskan individu ketika bermain game online
- Frekuensi adalah banyaknya aktifitas perilaku yang dilakukan berulang kali. Indikator: seberapa sering individu bermain game online dalam waktu tertentu
- Konsentrasi merupakan seberapa besar konsentrasi seseorang ketika bermain *game online* sehingga megesampingkan hal-hal lain. Indikator: Menunjukkan seberapa besar konsentrasi saat bermain game online, individu menikmati aktivitas bermain game online, individu mengesampingkan kegiatan yang lebih penting seperti mengerjakan dan menyelesaikan tugas akademik sebagai mahasiswa

Skala yang Digunakan : [✓] Buat sendiri, [] Terjemahan
[] Modifikasi

Jumlah Aitem : 24

Jenis format dan respon : Model Likert

SS : Sangat Sering

S : Sering

J : Jarang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



TP : Tidak Pernah

Penilaian setiap butir aitem :

Petunjuk

Pada bagian ini saya memohon pada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan atau pertanyaan di dalam skala ini. Skala ini bertujuan untuk mengetahui intensitas bermain *game online* yang terdiri atas beberapa indikator yaitu, durasi, frekuensi, dan konsentrasi. Bapak/Ibu dimohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan aitem dengan indikator yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternatif jawaban yang disediakan, yaitu: Sangat Relevan (SR), Relevan (R), Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon untuk bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang disediakan.

Contoh cara menjawab:

Aitem : Saya bermain game online setiap hari

SR	R	TR
(√)	()	()

Jika Bapak/Ibu menilai bahwa aitem tersebut sangat sesuai dengan indikator, maka Bapak/Ibu bisa memberi *checklist* (√) pada SR. Demikian seterusnya untuk semua aitem.

Aspek	Indikator	No	Pernyataan	Alt jawaban			Ket
				R	KR	TR	
Durasi	Lamanya waktu yang dihabiskan individu ketika	1	Saya menggunakan waktu yang lama untuk bermain game online (F)				

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bermain game online	2	Lamanya bermain game online membuat saya lupa waktu (F)				
	3	Saya lebih lama menggunakan waktu bermain game online dari pada mengerjakan tugas kuliah (F)				
	4	Waktu 1 jam bermain game online tidak cukup bagi saya (F)				
	5	Dalam sehari saya bermain game online 2-3 jam (F)				
	6	Dalam sehari saya bermain game online tidak sampai 1 jam (UF)				
	7	Saya tidak membutuhkan waktu yang sangat lama ketika bermain game online (UF)				
	8	Dalam sehari saya bermain game online lebih dari 1 jam (F)				
	9	Setiap hari saya bermain game online				
Frekuensi	Seberapa sering individu					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bermain game online dalam waktu tertentu		(F)				
	10	Saya tidak membatasi waktu berapa kali bermain game dalam sehari (F)				
	11	Dalam sehari saya lebih dari 3 kali bermain game online (F)				
	12	Saya bermain game online hanya sekali dalam sehari (UF)				
	13	Saya melakukan permainan game online berulang-ulang (F)				
	14	Dalam seminggu saya bermain game online hanya sekali (UF)				
Individu menunjukkan seberapa tinggi konsentrasi saat bermain game online Individu menikmati aktivitas	15	Saya lebih fokus saat bermain game online daripada saat mengerjakan tugas kuliah (F)				
	16	Ketika bermain game online saya hanya fokus terhadap game yang saya mainkan (F)				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bermain game online Individu mengesampingkan kegiatan lain	17	Saya memilih menyelesaikan tugas kuliah terdahulu baru bermain game online (UF)				
	18	Saya lebih menikmati waktu bermain game online dari pada mengerjakan tugas kuliah (UF)				
	19	Saya tidak suka diganggu ketika bermain game online (F)				
	20	Ketika bermain game online saya membutuhkan konsentrasi yang tinggi (F)				
	21	Saya tidak bisa bermain game online ketika tugas kuliah belum selesai (UF)				
	22	Saya lebih konsentrasi ketika mengikuti perkuliahan dari pada bermain game online (UF)				
	23	Saya lupa mengerjakan				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	kan tugas ketika bermain game online (F)				
14	Ketika bermain game online saya tidak memikirkan hal lain yang disekeliling saya (F)				





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Catatan:

1. Isi (kesesuaian dengan indikator)

.....

.....

2. Bahasa

.....

.....

3. Jumlah aitem

.....

.....

Pekanbaru, 20 November 2020

Validator

Zuriatul Khairi, M.Ag., M.Si

NIP. 19651028 198903 1 005

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN C

Instrumen Try Out

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Identitas Subjek

Nama/Inisial :
Usia :
Semester :
Jenis Kelamin :

Petunjuk Mengerjakan Soal

Berikut ini akan disajikan sejumlah pernyataan kepada anda. Baca dan Pahami setiap pernyataan tersebut. Kemudian nyatakanlah apakah pernyataan itu sesuai dengan keadaan diri anda dengan cara memberi tanda silang (X) pada kolom yang telah disediakan.

Adapun keterangan jawaban tersebut adalah:

SS : Apabila pernyataan tersebut **Sangat Sesuai** dengan kondisi anda
S : Apabila pernyataan tersebut **Sesuai** dengan kondisi anda
TS : Apabila pernyataan tersebut **Tidak Sesuai** dengan kondisi anda
STS : Apabila pernyataan tersebut **Sangat Tidak Sesuai** dengan kondisi anda

Setiap orang mempunyai jawaban yang **Berbeda**, oleh karena itu pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan pendapat dan keadaan diri anda, sebab tidak ada jawaban yang dianggap salah.

Contoh :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya tidak suka menunda mengerjakan tugas kuliah	X			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SKALA I

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya sering menunda mengerjakan tugas kuliah jika masih banyak waktu				
2	Saya lambat dalam memulai untuk mengerjakan tugas kuliah				
3	Saya sering membuat rencana kegiatan, meskipun kenyataannya tidak sesuai dengan yang saya rencanakan				
4	Saya lebih tertarik bermain game online dari pada mengerjakan tugas kuliah				
5	Saya sering menunda menyelesaikan tugas kuliah				
6	Saya pernah menunda menyelesaikan tugas kuliah				
7	Saya sering menunda memulai mengerjakan tugas kuliah				
8	Saya selalu berusaha tepat waktu dalam mengerjakan tugas kuliah 80 jawaban				
9	Saya sering terlambat mengumpulkan tugas kuliah				
10	Saya sering menunda menyelesaikan tugas kuliah ketika bermain game online				
11	Saya membutuhkan waktu lama untuk mempersiapkan diri sebelum mengerjakan tugas				
12	Saya tidak pernah menunda mengerjakan tugas kuliah				
13	Saya berusaha menyelesaikan tugas kuliah tepat waktu				
14	Saya sering mengerjakan tugas kuliah jauh hari sebelum waktu pengumpulan				
15	Saya segera mengerjakan tugas kuliah yang diberikan dosen				
16	Saya membuat rencana dalam penyelesaian tugas kuliah agar tepat waktu penyelesaiannya				
17	Saya pernah menunda mengerjakan tugas kuliah yang diberikan dosen				
18	Saya merasa hal-hal yang saya kerjakan, kadang tidak sesuai dengan yang sudah saya rencanakan				
19	Ketika teman mengajak bermain game online saya lebih memilih bermain dari				



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	pada mengerjakan tugas				
20	Saya cepat dalam menyelesaikan tugas kuliah yang diberikan dosen				
21	Saya menyelesaikan tugas terdahulu baru melakukan aktifitas lain				
22	Saya tidak membutuhkan waktu lama untuk menyelesaikan tugas kuliah				
23	Jika ada kegiatan lain yang lebih menyenangkan dari pada tugas kuliah, maka saya akan menunda menyelesaikan tugas kuliah tersebut				
24	Bermain game online bersama teman lebih menyenangkan dari pada mengerjakan tugas				
25	Saya mengerjakan tugas kuliah terlebih dahulu sebelum melakukan aktifitas lain				
26	Saya lambat ketika menyelesaikan tugas kuliah dan membutuhkan waktu lama				
27	Ketika melakukan kegiatan lain yang lebih menyenangkan saya lupa dengan tugas kuliah				
28	Saya tidak pernah lambat menyelesaikan tugas kuliah				
29	Bermain game online lebih menyenangkan dari pada mengerjakan tugas kuliah				
30	Saya menyelesaikan tugas kuliah sesuai waktu yang direncanakan				
31	Saya lebih senang bermain game online sampai larut malam dari pada mengerjakan tugas kuliah				
32	Saya tidak pernah melewati batas waktu (deadline) dalam perencanaan penyelesaian tugas kuliah				
33	Saya menyelesaikan tugas kuliah tepat waktu perencanaan				
34	Saya sering lupa menyelesaikan tugas kuliah ketika melakukan kegiatan lain				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SKALA II

No	Pernyataan	SS	S	J	TP
1	Saya menggunakan waktu yang lama untuk bermain game online				
2	Setiap hari saya bermain game online				
3	Saya memilih menyelesaikan tugas kuliah terdahulu baru bermain game online				
4	Lamanya bermain game online membuat saya lupa waktu				
5	Saya bermain game online hanya sekali dalam sehari				
6	Dalam sehari saya lebih dari 3 kali bermain game online				
7	Saya lebih lama menggunakan waktu bermain game online dari pada mengerjakan tugas				
8	Saya melakukan permainan game online berulang-ulang				
9	Saya lebih fokus saat bermain game dari pada saat mengerjakan tugas kuliah jawaban				
10	Ketika bermain game saya hanya fokus terhadap game yang saya mainkan				
11	Saya tidak membatasi waktu berapa kali bermain game dalam sehari				
12	Saya lebih menikmati waktu bermain game online dari pada mengerjakan tugas kuliah				
13	Saya tidak membutuhkan waktu yang sangat lama ketika bermain game online				
14	Waktu 1 jam bermain game online tidak cukup bagi saya				
15	Saya tidak bisa bermain game online ketika tugas kuliah belum selesai				
16	Dalam sehari saya bermain game online 2-3 jam				
17	Dalam sehari saya bermain game online tidak sampai 1 jam				
18	Ketika bermain game online saya tidak memikirkan hal lain yang disekeliling saya				
19	Saya tidak suka diganggu ketika bermain game online				
20	Dalam seminggu saya bermain game online hanya sekali				
21	Dalam sehari saya bermain game online lebih dari 1 jam				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

22	Saya lebih konsentrasi ketika mengikuti perkuliahan dari pada bermain game online				
23	Ketika bermain game saya membutuhkan konsentrasi yang tinggi				
24	Saya lupa mengerjakan tugas ketika bermain game online				

TERIMAKASIH :)

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN D

Tabulasi Try Out

UIN SUSKA RIAU

DATA TABULASI *TRY OUT* PROKRASTINASI AKADEMIK

JUMLAH AITEM																																				
SUBYEK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	JUMLAH	
1	3	3	3	2	2	2	2	3	1	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	1	1	3	1	2	1	3	3	80	
2	3	2	4	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	79	
3	3	3	3	2	2	2	3	2	1	1	2	3	3	1	2	2	2	3	4	3	3	2	3	4	3	2	4	3	2	3	2	2	1	1	3	82
4	2	3	2	2	2	1	2	3	1	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	73
5	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	71	
6	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	83	
7	2	2	3	1	2	3	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	64	
8	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	77	
9	3	3	3	2	3	3	3	1	2	2	3	3	1	1	2	2	3	3	4	2	2	3	4	3	2	2	3	1	3	2	2	1	2	3	82	
10	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	78	
11	3	3	3	3	3	3	2	1	2	3	3	3	1	3	2	1	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	1	2	3	2	2	3	3	2	81	
12	3	2	4	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	76	
13	2	2	3	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	77	
14	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	77	
15	3	3	4	2	4	2	2	2	1	1	2	3	2	2	3	2	3	4	1	1	4	1	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	70	
16	3	3	4	3	3	3	3	1	1	3	3	4	2	4	2	2	2	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	1	3	1	1	3	89	
17	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	3	3	2	1	2	3	3	3	2	3	3	2	1	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	72	
18	3	2	4	1	2	3	2	1	1	1	3	3	2	2	3	2	3	2	1	3	2	3	2	1	2	3	2	3	1	2	1	1	2	1	70	
19	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	93	
20	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	1	1	1	4	3	1	3	2	1	3	2	3	2	2	2	82	

21	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	86	
22	3	3	2	2	3	3	3	1	2	2	2	3	1	2	2	3	3	2	3	3	2	2	4	3	2	2	3	4	1	2	2	2	81	
23	1	1	3	2	2	3	2	1	1	1	1	3	1	1	1	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	65	
24	2	2	3	1	2	3	2	1	2	3	2	3	1	2	2	1	3	3	2	3	1	3	3	1	1	3	3	3	1	2	1	3	72	
25	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	90	
26	1	2	3	2	2	3	2	1	1	1	2	1	1	3	2	2	3	3	1	3	1	2	1	1	1	2	1	3	1	3	1	2	62	
27	3	4	3	4	2	3	2	2	2	3	4	3	1	2	2	1	3	4	2	2	2	1	3	3	2	2	2	1	3	2	4	1	1	80
28	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	85	
29	3	3	3	1	2	3	3	2	1	1	2	1	2	2	2	1	3	3	1	2	2	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	2	61	
30	4	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	85	
31	3	2	3	2	3	3	3	2	1	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	78	
32	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	86	
33	2	2	3	2	2	3	2	3	1	2	2	3	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	1	4	1	84	
34	2	3	3	2	2	3	3	2	1	1	2	4	2	2	3	2	4	3	1	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	1	2	78	
35	3	2	3	2	2	4	3	2	1	2	2	4	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	1	2	81	
36	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	2	2	88	
37	3	3	3	2	2	2	3	2	1	3	2	4	1	3	3	2	3	3	1	3	1	3	3	1	2	3	3	2	1	3	1	2	78	
38	2	2	3	2	2	3	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	4	1	52	
39	3	2	3	2	2	4	2	2	2	2	2	4	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	1	2	80	
40	2	3	2	3	4	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	1	2	81	
41	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	88	
42	2	3	3	2	4	3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	1	2	2	82	
43	2	3	3	2	2	3	3	2	1	1	2	3	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	1	1	2	2	1	2	1	2	1	3	68	
44	2	2	3	3	2	3	2	2	1	2	3	3	2	2	3	2	4	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	1	82	

69	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	88		
70	3	3	2	3	2	2	3	2	2	1	1	2	3	2	2	2	3	3	1	2	2	2	2	1	3	3	2	3	2	2	1	3	2	2	73	
71	2	3	3	2	2	3	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	3	2	1	3	2	3	3	1	2	3	2	3	2	2	1	2	2	2	74	
72	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	85	
73	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	1	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	78
74	2	3	3	2	3	3	3	2	2	1	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	80	
75	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	83	
76	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	80	
77	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	86	
78	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	77	
79	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	88	
80	3	2	2	2	3	3	3	2	1	1	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	1	3	2	2	78	

DATA TABULASI *TRY OUT* INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*

JUMLAH AITEM																											
SUBYEK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	JUMLAH		
Industri Pertanian Perikanan Perdagangan Sukarejo Riau	1	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	1	2	2	1	3	1	2	2	3	4	2	2	2	1	54	
	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	53		
	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	1	2	3	2	3	2	4	4	4	2	3	1	61	
	4	2	2	2	2	3	1	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	1	56	
	5	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	1	4	1	1	1	2	1	1	1	1	1	45	
	6	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	68
	7	2	2	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	4	1	3	1	3	1	1	3	1	2	2	1	40	
	8	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	2	2	2	3	2	1	1	3	2	2	2	2	3	1	49	
	9	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	1	2	2	2	2	3	4	3	2	2	3	2	57	
	10	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	1	1	2	3	3	3	3	2	4	2	1	58	
	11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	3	3	2	2	3	2	50	
	12	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	1	2	3	2	49	
	13	2	3	3	2	3	3	3	3	2	1	3	2	3	2	3	2	4	1	1	4	3	2	1	1	57	
	14	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	52	
	15	2	2	1	2	1	2	4	2	2	2	4	1	1	1	2	1	1	4	1	1	2	1	1	1	42	
	16	4	3	3	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	85	
	17	2	2	3	1	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	4	2	53	
	18	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	4	1	1	4	1	2	3	1	39	

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

19	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	2	2	3	64
20	4	4	2	3	2	3	3	2	1	2	1	2	3	1	1	1	2	3	1	4	3	2	4	3	57
21	1	2	3	1	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	1	4	1	1	4	1	2	2	1	50
22	1	2	3	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	1	50
23	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	4	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	35
24	2	2	1	3	3	1	1	2	3	3	3	3	1	2	2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	55
25	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	66
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	2	30
27	3	3	2	4	3	3	3	4	2	4	4	4	2	4	1	3	3	4	4	4	3	3	4	1	75
28	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	64
29	1	2	1	1	2	2	1	2	1	3	3	1	2	2	1	2	2	2	2	2	3	3	3	1	45
30	3	3	3	1	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	62
31	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	52
32	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	62
33	2	2	3	3	2	3	3	2	4	2	4	4	3	2	4	1	4	2	4	3	2	3	4	2	68
34	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	1	3	1	3	3	2	3	3	2	54
35	2	2	3	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	58
36	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	60
37	1	1	1	2	1	1	1	1	3	1	1	4	3	4	3	2	3	2	3	3	2	1	3	2	49
38	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	1	2	2	4	1	1	36
39	2	3	2	1	2	1	2	2	2	2	3	1	3	1	2	1	3	2	3	2	2	3	1	1	47
40	2	3	2	1	2	2	2	3	1	1	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	52

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

41	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	62
42	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	56
43	1	1	2	1	3	1	1	1	1	2	2	1	3	1	2	1	3	1	2	3	1	2	3	1	40
44	3	3	2	2	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	2	3	4	3	2	3	2	67
45	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	56
46	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	2	4	1	76
47	4	4	3	3	2	3	3	4	4	4	3	4	4	1	1	4	3	1	3	1	4	3	4	1	71
48	3	3	3	2	3	3	1	3	2	3	3	1	3	2	2	3	3	1	3	4	3	2	3	1	60
49	3	3	2	1	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	1	61
50	3	3	2	2	3	3	2	4	3	2	3	2	4	3	2	4	3	2	3	4	3	2	3	1	66
51	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	63
52	3	2	1	3	2	4	2	3	2	2	2	1	3	2	1	2	2	2	1	3	3	2	2	1	51
53	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	3	1	47
54	2	3	2	1	2	3	2	3	1	3	3	2	3	2	2	2	3	1	2	3	3	2	2	1	53
55	1	2	2	1	2	1	1	2	2	3	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	40
56	1	2	2	1	2	1	1	3	1	3	3	1	2	1	2	1	3	1	2	2	3	2	2	1	43
57	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	4	1	1	4	3	4	3	1	63
58	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	3	1	2	1	2	1	2	2	3	2	2	2	2	1	41
59	3	3	2	1	3	3	3	3	1	3	3	1	2	3	2	3	4	1	3	4	3	2	3	2	61
60	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	54
61	2	3	2	1	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	1	57
62	2	2	3	1	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	4	2	2	2	1	2	2	2	2	2	51

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerjemahan atau pengolahan ulang.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

63	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	55
64	1	2	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	1	2	1	1	4	1	4	1	1	39
65	3	2	3	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	4	1	2	1	2	1	2	3	2	2	3	1	45
66	2	2	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	3	1	1	2	2	2	3	1	38
67	2	2	2	1	2	1	1	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	45
68	2	3	2	2	2	2	2	3	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	48
69	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	1	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	59
70	2	2	2	2	3	2	1	2	2	1	3	1	2	1	2	1	3	1	1	3	1	2	1	1	1	42
71	2	2	2	1	3	1	1	2	1	2	2	1	3	1	2	1	3	2	1	3	1	2	1	1	1	41
72	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	4	3	2	2	3	1	2	4	3	4	3	2	2	60
73	2	2	3	1	3	2	2	2	1	2	2	2	4	2	2	1	3	2	2	3	2	2	1	1	1	49
74	2	2	2	2	3	1	3	3	2	2	1	1	3	1	2	1	3	2	3	3	1	4	2	1	1	50
75	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	4	1	4	1	4	1	1	4	1	4	1	1	1	47
76	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	1	3	1	1	4	2	2	2	1	1	48
77	2	1	2	1	2	1	3	2	1	2	1	1	3	1	2	1	4	1	1	2	2	2	2	1	1	41
78	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	2	3	1	2	1	2	1	2	3	2	2	2	1	1	47
79	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	65
80	1	1	2	1	3	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	4	1	1	4	1	4	2	1	1	41

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN E

Uji Validitas Dan Reliabilitas

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN HASIL ANALISIS UJI RELIABILITAS DAN VALIDITAS

A. SKALA INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE

1. Hasil reliabilitas dan validitas PERTAMA skala Intensitas Bermain Game Online

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	80	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	80	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,898	,896	24

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
01 VAR000	51,0625	96,034	,694	,890
02 VAR000	50,8750	97,655	,654	,891
03 VAR000	51,4000	96,446	,644	,891
04 VAR000	51,1000	95,028	,732	,888
05 VAR000	51,2750	97,772	,565	,892
06 VAR000	50,8000	95,200	,748	,888

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

07	VAR000	51,3125	96,724	,634	,891
08	VAR000	50,9000	98,395	,511	,894
09	VAR000	50,8625	97,386	,514	,894
10	VAR000	51,1875	94,483	,656	,890
11	VAR000	51,1500	97,192	,501	,894
12	VAR000	51,3125	92,850	,786	,886
13	VAR000	51,3375	98,935	,440	,895
14	VAR000	50,9500	95,770	,573	,892
15	VAR000	50,9375	94,945	,709	,889
16	VAR000	50,8250	96,779	,559	,892
17	VAR000	51,7000	100,871	,422	,896
18	VAR000	51,0750	101,918	,396	,896
19	VAR000	50,7250	104,379	,147	,901
20	VAR000	50,6375	103,854	,139	,902
21	VAR000	51,0875	104,866	,103	,902
22	VAR000	50,5125	101,519	,308	,898
23	VAR000	50,3125	102,116	,230	,901
24	VAR000	50,8375	104,695	,107	,902

2. Analisis uji reliabilitas dan validitas KEDUA skala Intensitas Game Online

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	80	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	80	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,921	19

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
1 VAR0000	38,5375	83,999	,685	,915
2 VAR0000	38,3500	85,192	,671	,916
3 VAR0000	38,8750	84,263	,644	,916
4 VAR0000	38,5750	83,058	,724	,914
5 VAR0000	38,7500	85,456	,568	,918
6 VAR0000	38,2750	83,012	,755	,913
7 VAR0000	38,7875	84,220	,656	,916
8 VAR0000	38,3750	85,098	,582	,917
9 VAR0000	38,3375	84,302	,569	,918

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

0	VAR0001	38,6625	82,125	,675	,915
1	VAR0001	38,6250	84,896	,504	,919
2	VAR0001	38,7875	80,828	,792	,912
3	VAR0001	38,8125	85,825	,491	,920
4	VAR0001	38,4250	82,931	,617	,917
5	VAR0001	38,4125	82,423	,741	,914
6	VAR0001	38,3000	84,390	,571	,918
7	VAR0001	39,1750	88,096	,448	,920
8	VAR0001	38,5500	89,846	,353	,922
9	VAR0002	37,9875	90,620	,194	,926

3. Analisis uji reliabilitas dan validitas KETIGA skala Intensitas Game Online

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	80	100,0
	Excluded	0	,0
	Total	80	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,926	18

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Item-Total Statistics					
		Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
1	VAR0000	35,8250	80,779	,684	,920
2	VAR0000	35,6375	81,905	,674	,921
3	VAR0000	36,1625	80,923	,652	,921
4	VAR0000	35,8625	79,918	,718	,919
5	VAR0000	36,0375	82,264	,563	,923
6	VAR0000	35,5625	79,869	,750	,919
7	VAR0000	36,0750	81,032	,652	,921
8	VAR0000	35,6625	81,619	,599	,922
9	VAR0000	35,6250	81,073	,568	,923
0	VAR0001	35,9500	78,959	,673	,920
1	VAR0001	35,9125	81,701	,500	,925
2	VAR0001	36,0750	77,766	,784	,917
3	VAR0001	36,1000	82,167	,518	,924
4	VAR0001	35,7125	79,575	,626	,922
5	VAR0001	35,7000	79,251	,738	,919
6	VAR0001	35,5875	81,233	,565	,923

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7	VAR0001	36,4625	84,707	,454	,925
8	VAR0001	35,8375	86,568	,347	,927

B. HASIL ANALISIS RELIABILITAT SKALA PROKRASTINASI

1. Hasil PERTAMA Analisis Reliabilitas Dan Validitas Prokrastinasi Akademik

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	80	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	80	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,825	,812	34

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
1	77,3125	59,028	,162	,825
2	76,3000	55,934	,433	,816
3	77,3375	58,125	,305	,821
4	76,9375	56,059	,435	,816
5	76,7750	55,721	,522	,814
6	77,0500	55,846	,504	,814

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

7	VAR0000	76,8500	59,648	,053	,829
8	VAR0000	77,0500	56,909	,345	,819
9	VAR0000	77,0625	61,325	-,136	,832
0	VAR0001	77,0250	57,012	,340	,819
1	VAR0001	76,7125	58,207	,196	,824
2	VAR0001	77,2125	59,005	,189	,824
3	VAR0001	77,1875	58,838	,138	,826
4	VAR0001	77,1875	59,977	,048	,827
5	VAR0001	76,6125	56,645	,403	,818
6	VAR0001	76,7750	58,075	,255	,822
7	VAR0001	76,5500	63,162	-,312	,840
8	VAR0001	76,9750	55,417	,541	,813
9	VAR0001	76,8750	57,655	,336	,820
0	VAR0002	76,2750	59,392	,127	,825
1	VAR0002	76,7250	57,265	,393	,818
2	VAR0002	77,6375	57,095	,381	,818
3	VAR0002	77,2625	54,221	,587	,810
4	VAR0002	76,9750	57,063	,348	,819
5	VAR0002	76,2375	58,411	,276	,822

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6	VAR0002	76,3375	59,771	,081	,826
7	VAR0002	77,1000	53,889	,558	,811
8	VAR0002	76,5625	54,680	,481	,814
9	VAR0002	76,9250	52,931	,621	,808
0	VAR0003	76,8500	59,825	,038	,829
1	VAR0003	77,0250	56,050	,448	,816
2	VAR0003	76,7875	53,891	,570	,810
3	VAR0003	77,1750	54,830	,387	,818
4	VAR0003	77,1750	56,577	,412	,817

2. Hasil Analisis KEDUA Reliabilitas Dan Validitas Prokrastinasi Akademik

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	80	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	80	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,873	,870	23

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
1. VAR0000	50,2250	49,999	,407	,869
2. VAR0000	51,2625	52,019	,279	,872
3. VAR0000	50,8625	50,095	,410	,869
4. VAR0000	50,7000	49,478	,535	,866
5. VAR0000	50,9750	50,101	,452	,868
6. VAR0000	50,9750	50,430	,376	,870
7. VAR0000	50,9750	50,430	,376	,870
8. VAR0001	50,9500	50,478	,376	,870
9. VAR0001	50,5375	50,150	,440	,868
10. VAR0001	50,7000	51,251	,325	,872
11. VAR0001	50,9000	48,876	,593	,864
12. VAR0001	50,8000	51,175	,368	,870
13. VAR0002	50,6500	50,863	,418	,869
14. VAR0002	51,5625	51,059	,356	,871
15. VAR0002	51,1875	48,002	,605	,863

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4	VAR0002	50,9000	50,825	,349	,871
5	VAR0002	50,1625	52,340	,251	,873
7	VAR0002	51,0250	47,215	,623	,862
8	VAR0002	50,4875	48,354	,504	,866
9	VAR0002	50,8500	46,357	,680	,860
1	VAR0003	50,9500	50,149	,416	,869
2	VAR0003	50,7125	47,726	,583	,864
3	VAR0003	51,1000	47,711	,475	,868
4	VAR0003	51,1000	50,623	,381	,870

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN F

Intrumen Penelitian

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Identitas Subjek

Nama/Inisial :

Usia :

Semeser :

Jenis Kelamin :

Petunjuk Mengerjakan Soal

Berikut ini akan disajikan sejumlah pernyataan kepada anda. Baca dan Pahamiilah setiap pernyataan tersebut. Kemudian nyatakanlah apakah pernyataan itu sesuai dengan keadaan diri anda dengan cara memberi tanda silang (X) pada kolom yang telah disediakan.

Adapun keterangan jawaban tersebut adalah:

SS : Apabila pernyataan tersebut **Sangat Sesuai** dengan kondisi anda

S : Apabila pernyataan tersebut **Sesuai** dengan kondisi anda

TS : Apabila pernyataan tersebut **Tidak Sesuai** dengan kondisi anda

STS : Apabila pernyataan tersebut **Sangat Tidak Sesuai** dengan kondisi anda

Setiap orang mempunyai jawaban yang **Berbeda**, oleh karena itu pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan pendapat dan keadaan diri anda, sebab tidak ada jawaban yang dianggap salah.

Contoh :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya tidak suka menunda mengerjakan tugas kuliah	X			

SKALA I

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya lambat dalam memulai untuk mengerjakan tugas kuliah				
2	Saya sering membuat rencana kegiatan, meskipun kenyataannya tidak sesuai dengan yang saya rencanakan				
3	Saya lebih tertarik bermain game online dari pada mengerjakan tugas kuliah				
4	Saya sering menunda menyelesaikan tugas kuliah				
5	Saya pernah menunda menyelesaikan tugas kuliah				
6	Saya selalu berusaha tepat waktu dalam mengerjakan tugas kuliah				
7	Saya sering menunda menyelesaikan tugas kuliah ketika bermain game online				
8	Saya segera mengerjakan tugas kuliah yang diberikan dosen				
9	Saya membuat rencana dalam penyelesaian tugas kuliah agar tepat waktu penyelesaiannya				
10	Saya merasa hal-hal yang saya kerjakan, kadang tidak sesuai dengan yang sudah saya rencanakan				
11	Ketika teman mengajak bermain game online saya lebih memilih bermain dari pada mengerjakan tugas				
12	Saya menyelesaikan tugas terdahulu baru melakukan aktifitas lain				
13	Saya tidak membutuhkan waktu lama untuk menyelesaikan tugas kuliah				
14	Jika ada kegiatan lain yang lebih menyenangkan dari pada tugas kuliah, maka saya akan menunda menyelesaikan tugas kuliah tersebut				
15	Bermain game online bersama teman lebih menyenangkan dari pada mengerjakan tugas				
16	Saya mengerjakan tugas kuliah terlebih dahulu sebelum melakukan aktifitas lain				
17	Ketika melakukan kegiatan lain yang lebih menyenangkan saya lupa dengan tugas				

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	kuliah				
18	Saya tidak pernah lambat menyelesaikan tugas kuliah				
19	Bermain game online lebih menyenangkan dari pada mengerjakan tugas kuliah				
20	Saya lebih senang bermain game online sampai larut malam dari pada mengerjakan tugas kuliah				
21	Saya tidak pernah melewati batas waktu (deadline) dalam perencanaan penyelesaian tugas kuliah				
22	Saya menyelesaikan tugas kuliah tepat waktu perencanaan				
23	Saya sering lupa menyelesaikan tugas kuliah ketika melakukan kegiatan lain				

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Petunjuk Mengerjakan Soal

Berikut ini akan disajikan sejumlah pernyataan kepada anda. Baca dan Pahamiilah setiap pernyataan tersebut. Kemudian nyatakanlah apakah pernyataan itu sesuai dengan keadaan diri anda dengan cara memberi tanda silang (X) pada kolom yang telah disediakan.

Adapun keterangan jawaban tersebut adalah:

SS : Apabila pernyataan tersebut **Sangat Sering** dengan kondisi anda

S : Apabila pernyataan tersebut **Sering** dengan kondisi anda

TS : Apabila pernyataan tersebut **Jarang** dengan kondisi anda

STS : Apabila pernyataan tersebut **Tidak Pernah** dengan kondisi anda

Setiap orang mempunyai jawaban yang **Berbeda**, oleh karena itu pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan pendapat dan keadaan diri anda, sebab tidak ada jawaban yang dianggap salah.

Contoh :

No	Pernyataan	SS	S	J	TP
1	Saya bermain game online 5 jam dalam sehari	X			

SKALA II

No	Pernyataan	SS	S	J	TP
1	Saya meggunakan waktu yang lama untuk bermain game online				
2	Setiap hari saya bermain game online				
3	Saya memilih menyelesaikan tugas kuliah terdahulu baru bermain game online				
4	Lamanya bermain game online membuat saya lupa waktu				
5	Saya bermain game online hanya sekali dalam sehari				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6	Dalam sehari saya lebih dari 3 kali bermain game online				
7	Saya lebih lama menggunakan waktu bermain game online dari pada mengerjakan tugas				
8	Saya melakukan permainan game online berulang-ulang				
9	Saya lebih fokus saat bermain game dari pada saat mengerjakan tugas kuliah				
10	Ketika bermain game saya hanya fokus terhadap game yang saya mainkan				
11	Saya tidak membatasi waktu berapa kali bermain game dalam sehari				
12	Saya lebih menikmati waktu bermain game online dari pada mengerjakan tugas kuliah				
13	Saya tidak membutuhkan waktu yang sangat lama ketika bermain game online				
14	Waktu 1 jam bermain game online tidak cukup bagi saya				
15	Saya tidak bisa bermain game online ketika tugas kuliah belum selesai				
16	Dalam sehari saya bermain game online 2-3 jam				
17	Dalam sehari saya bermain game online tidak sampai 1 jam				
18	Ketika bermain game online saya tidak memikirkan hal lain yang disekeliling saya				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN G

Tabulasi Data Penelitian

UIN SUSKA RIAU

DATA TABULASI PENELITIAN PROKRASTINASI AKADEMIK

JUMLAH AITEM																											
SUBYEK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	JUMLAH			
Sistem Informatika Undang-Undang Suska Riau	1	2	4	2	4	4	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	60		
	2	2	4	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	59		
	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	56		
	4	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	4	3	3	4	2	2	3	4	2	3	61		
	5	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	52		
	6	3	4	2	3	1	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52	
	7	2	3	2	2	3	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	51	
	8	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	49	
	9	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	57	
	10	3	2	2	2	3	2	2	2	3	4	3	2	4	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	60	
	11	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	52	
	12	3	3	2	3	3	2	1	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	57	
	13	2	3	4	3	3	2	4	3	2	4	4	3	2	4	4	2	3	2	4	4	3	2	4	4	71	
	14	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	4	4	2	3	4	3	3	3	3	3	70	
	15	3	3	2	3	3	2	2	2	2	4	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	60	
	16	4	4	3	4	4	1	3	3	2	4	3	3	3	4	3	2	4	2	3	3	2	3	4	4	71	
	17	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	55
	18	2	3	1	3	3	3	1	2	2	4	1	2	1	1	1	2	3	3	1	1	3	2	3	3	3	48
	19	3	3	2	3	4	3	3	3	2	4	2	3	1	4	4	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	69

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

20	2	3	3	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	4	2	2	2	4	4	2	2	2	56
21	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	51
22	1	2	1	2	1	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	49
23	2	3	1	3	4	2	1	2	2	4	2	3	3	2	1	2	4	3	2	2	2	1	3	3	55
24	2	4	2	2	3	1	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	49
25	4	3	3	4	2	1	1	1	2	4	3	3	1	4	4	2	4	1	4	3	2	3	4	4	63
26	1	3	2	1	3	1	1	1	2	3	2	2	2	1	4	2	2	1	4	2	1	1	2	2	44
27	4	3	4	2	2	3	4	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	1	4	2	2	2	2	2	58
28	2	3	2	2	3	1	2	2	2	3	2	1	3	2	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	49
29	2	3	2	3	4	2	2	3	2	3	2	2	2	3	4	3	3	3	4	2	1	1	3	3	59
30	2	2	2	2	4	1	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	1	3	2	1	2	1	1	49
31	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	54
32	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	1	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	1	1	47
33	2	3	2	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	41
34	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	59
35	4	4	3	4	4	3	4	3	2	4	4	2	1	4	4	1	4	1	4	4	1	3	4	4	72
36	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	71
37	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	47
38	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	1	3	2	1	2	2	2	58
39	1	3	1	2	2	1	2	1	1	3	2	1	2	3	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	40
40	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	4	4	1	1	2	2	56
41	4	3	2	4	4	1	2	2	1	3	2	1	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	56
42	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	57

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

43	2	3	2	2	3	1	3	2	1	3	2	1	1	2	3	1	2	1	3	2	1	1	2	44
44	2	3	1	2	3	2	2	2	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	45
45	3	3	2	3	4	3	1	3	2	2	1	3	1	4	1	3	4	3	2	1	3	2	4	58
46	3	3	1	3	3	2	1	2	2	3	1	2	2	3	1	2	1	3	1	1	3	2	3	48
47	2	3	1	3	3	2	1	3	3	3	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	44
48	2	3	2	2	3	1	1	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	44
49	2	2	4	3	3	2	2	2	2	3	4	4	3	2	3	3	3	1	3	3	2	2	2	60
50	3	4	1	3	4	3	1	3	1	3	1	2	3	3	1	3	3	1	1	1	1	1	2	49
51	2	2	2	2	3	1	2	2	1	3	1	2	3	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	42
52	2	3	3	3	2	3	4	4	3	2	4	2	2	2	3	2	2	2	2	3	4	4	2	63
53	2	3	2	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	48
54	2	3	1	2	3	1	1	1	1	3	2	2	2	3	2	2	3	3	1	1	3	2	2	46
55	6	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	4	3	4	3	2	2	3	3	3	4	4	3	64
56	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	54
57	2	3	1	2	3	1	1	1	1	4	2	1	3	2	1	2	2	3	1	1	3	2	1	43
58	2	3	1	2	3	2	1	2	2	2	1	3	2	4	1	2	2	2	1	1	1	1	1	42
59	2	3	1	2	3	2	1	2	1	3	2	1	3	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	46
60	3	4	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	1	1	2	56
61	2	3	2	2	2	3	2	2	1	3	2	2	4	2	1	3	2	3	2	2	1	2	2	50
62	3	3	1	3	4	2	1	3	2	2	1	3	3	3	1	3	2	3	1	1	1	2	2	50
63	1	1	1	1	3	1	1	2	1	3	1	1	3	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	33
64	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	75
65	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	4	3	3	1	3	3	2	2	2	62

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

66	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48
67	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	1	2	2	2	59
68	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	56
69	2	2	4	2	2	2	3	1	2	3	3	2	2	2	4	2	2	2	4	3	1	1	2	2	53
70	2	4	1	3	3	2	1	2	1	4	1	3	3	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	2	45
71	2	3	2	2	3	1	2	2	2	3	2	1	2	3	4	1	3	1	4	2	1	2	3	3	51
72	3	3	3	3	2	1	3	3	1	3	3	2	1	3	3	3	3	2	3	3	1	1	3	3	56
73	3	4	2	3	4	2	2	3	1	4	2	3	2	3	2	3	3	3	1	2	1	3	3	3	59
74	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	4	4	3	3	3	62
75	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	4	2	2	2	4	2	2	2	2	2	56
76	3	2	4	2	3	2	4	2	2	2	4	2	3	2	2	2	2	4	4	3	2	4	2	2	62
77	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	54
78	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	63
79	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	71
80	4	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	1	2	3	2	2	61
81	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50
82	1	3	3	1	3	1	2	1	1	3	2	1	2	1	3	1	2	1	3	3	1	1	1	1	41
83	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	59
84	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	65
85	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	66
86	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	58
87	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	56
88	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	63

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

89	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	60
90	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	61
91	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	57
92	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	56
93	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	58
94	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	54
95	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	57
96	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	56
97	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	64
98	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	57
99	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	52
100	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	54
101	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	58
102	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	63
103	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	4	2	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	71
104	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	53
105	3	1	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	58
106	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	54
107	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	54
108	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	58
109	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	53
110	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	55
111	3	4	2	2	3	1	3	2	2	4	3	2	1	3	2	3	4	1	3	4	1	2	3	58



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

112	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	55
113	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	53
114	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	60
115	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	59
116	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	2	2	3	4	3	2	2	2	2	62
117	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	56
118	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	53
119	3	4	2	2	3	1	3	2	3	1	2	1	4	3	3	3	4	1	2	2	1	2	2	2	54
120	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	55
121	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	55
122	2	2	3	2	4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	55
123	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	61
124	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	64
125	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	59
126	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	53
127	2	2	2	2	3	1	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	44
128	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	60
129	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	58
130	3	3	3	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	59
131	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	46
132	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	1	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	56
133	3	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	64
134	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	1	2	2	2	51



135	3	2	3	2	4	2	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	2	3	3	2	2	2	62
136	3	1	4	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	59
137	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	54
138	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	48
139	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	62
140	3	1	4	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	1	63
141	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	58
142	2	2	3	2	4	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	1	54
143	2	1	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	52
144	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	60
145	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	46
146	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	62
147	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	60
148	2	4	3	2	4	2	2	1	2	3	2	2	4	4	3	2	3	1	3	2	2	2	4	59
149	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48
150	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	61
151	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	57
152	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	62
153	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	62
154	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	58
155	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	41
156	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	63
157	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	61

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

158	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	53
159	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	61
160	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	42
161	3	3	3	2	4	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	58
162	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	58
163	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	1	52
164	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	64
165	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	60

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

DATA TABULASI PENELITIAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*

JUMLAH AITEM																			
SUBYEK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	JUMLAH
1	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	1	2	3	4	3	3	1	46
2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	38
3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	2	2	3	4	3	49
4	2	2	1	2	4	1	1	2	1	2	1	1	4	1	1	2	1	1	30
5	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	41
6	2	2	1	1	3	3	1	3	1	3	1	1	2	3	1	1	4	1	34
7	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	42
8	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	23
9	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	41
10	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	47
11	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	40
12	2	2	3	2	1	2	3	2	2	1	1	3	1	1	3	2	1	2	34
13	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	70
14	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	1	1	2	1	26
15	1	1	3	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	4	1	4	1	32
16	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	4	2	2	2	3	44
17	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	2	48
18	3	2	2	2	3	3	2	2	3	4	3	3	2	2	2	3	3	2	46

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

19	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	2	3	3	3	4	4	58
20	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	49
21	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	35
22	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	1	38
23	2	2	1	2	2	3	2	2	1	3	3	1	3	3	3	3	3	2	41
24	2	2	2	1	3	1	1	2	2	3	1	2	2	1	1	1	1	3	31
25	4	4	1	4	1	1	2	4	3	4	4	3	1	4	1	4	1	4	50
26	2	4	1	2	4	4	1	3	2	4	2	4	2	2	1	2	3	4	47
27	3	4	2	1	3	4	1	4	2	4	4	2	3	2	2	2	3	1	47
28	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	3	1	1	1	1	2	1	1	31
29	2	2	3	2	2	3	2	4	2	4	4	3	3	1	4	2	2	1	46
30	2	2	3	2	1	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	4	2	42
31	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	40
32	2	3	1	2	3	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	3	2	34
33	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	22
34	3	2	2	2	3	2	2	3	2	4	3	3	3	3	2	2	4	2	47
35	3	3	2	2	3	2	4	4	4	4	4	3	1	4	4	1	1	4	53
36	3	3	3	4	3	3	3	3	2	4	4	3	3	4	3	2	3	4	57
37	2	2	1	1	3	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	27
38	2	3	3	1	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	43
39	1	1	2	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	3	1	4	1	30

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

40	3	3	2	3	1	2	4	2	3	4	1	4	3	3	2	3	3	4	50
41	1	1	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	4	1	4	1	33
42	2	2	2	2	3	1	1	2	2	3	3	3	2	2	3	1	3	2	39
43	3	3	2	3	3	3	3	2	1	3	2	2	2	3	1	4	3	2	45
44	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	4	1	4	1	30
45	1	3	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	23
46	1	1	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	4	1	4	1	33
47	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	4	1	27
48	2	2	2	2	3	2	1	2	1	3	3	2	3	2	1	2	3	2	38
49	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	4	1	4	1	30
50	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	1	1	3	2	3	1	3	2	37
51	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	4	1	4	1	30
52	1	2	1	1	3	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	4	1	28
53	2	2	2	1	3	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	3	2	34
54	1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	1	1	4	1	1	1	3	2	28
55	1	1	4	1	4	1	1	1	1	1	4	4	4	1	1	1	4	1	36
56	1	1	2	1	4	1	1	1	2	1	1	2	4	1	3	1	3	1	31
57	1	1	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	27
58	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	4	1	4	1	30
59	2	2	3	2	3	2	1	2	2	3	2	1	2	3	3	2	3	3	41
60	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	46

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

61	1	1	2	1	4	1	1	1	1	1	3	1	4	1	2	1	4	3	33
62	1	1	2	1	4	1	1	1	1	1	3	1	2	1	3	1	1	1	27
63	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	4	1	1	4	1	1	4	4	36
64	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	56
65	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	46
66	1	1	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	2	1	4	3	33
67	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	2	4	2	3	3	49
68	2	2	2	2	3	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	3	1	32
69	4	3	1	2	3	4	2	4	4	4	3	3	3	3	1	2	3	3	52
70	1	1	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	4	1	4	1	33
71	4	3	1	4	4	3	2	3	2	3	2	3	3	3	1	3	3	2	49
72	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	62
73	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	42
74	1	1	2	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	4	1	4	1	31
75	2	2	2	2	3	2	2	2	1	3	2	3	2	2	1	2	2	3	38
76	2	2	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	40
77	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	40
78	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	47
79	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	58
80	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	52
81	1	1	2	1	3	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	3	2	32

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

82	3	4	1	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	1	3	3	3	52
83	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	48
84	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53
85	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	53
86	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	34
87	2	3	2	1	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	41
88	3	3	2	1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	48
89	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	1	42
90	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	47
91	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	48
92	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	1	42
93	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	42
94	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	39
95	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	47
96	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	42
97	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	51
98	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	39
99	2	2	2	1	2	2	2	3	1	2	3	3	3	2	2	2	3	2	39
100	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	39
101	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	38
102	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	2	51

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

103	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	56
104	2	2	2	3	3	2	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	38
105	4	3	3	4	3	3	2	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	1	54
106	3	3	2	3	3	3	1	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	47
107	2	2	2	2	2	2	1	2	1	3	3	2	3	1	2	1	2	1	34
108	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	46
109	3	2	2	2	3	2	1	2	2	3	1	2	3	2	2	2	3	2	39
110	1	1	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	4	1	4	1	33
111	2	3	3	3	1	2	2	4	3	4	3	3	2	2	3	4	3	3	50
112	2	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	26
113	3	2	2	3	3	2	1	3	1	3	3	2	3	2	2	2	3	3	43
114	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	43
115	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	48
116	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	44
117	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	42
118	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	49
119	2	4	2	4	3	3	1	2	3	1	1	2	2	3	1	3	3	4	44
120	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	43
121	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	43
122	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	46
123	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	50

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

124	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	50
125	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	51
126	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	38
127	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	39
128	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	53
129	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	42
130	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	2	52
131	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	36
132	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	1	50
133	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
134	2	2	2	2	3	1	3	2	2	1	1	1	3	2	2	2	2	2	35
135	2	3	2	3	3	1	1	3	3	3	3	3	2	2	2	1	2	2	41
136	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	50
137	3	3	2	1	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	43
138	2	2	2	2	4	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	1	35
139	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	50
140	2	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	1	48
141	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	1	40
142	3	3	2	2	2	3	1	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	1	47
143	2	2	3	2	2	2	2	3	1	3	2	3	3	2	2	2	2	2	40
144	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	48

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

145	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	38
146	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	52
147	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	48
148	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	1	2	2	1	3	3	4	45
149	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	38
150	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	52
151	2	3	4	1	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	46
152	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53
153	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	49
154	3	2	2	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	46
155	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	37
156	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	50
157	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	52
158	2	1	2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	39
159	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53
160	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	37
161	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	43
162	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	43
163	2	1	2	1	3	1	1	2	2	3	2	2	2	1	2	2	3	1	33
164	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	45
165	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	48

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN H

Hasil Uji Asumsi

UIN SUSKA RIAU

1. UJI ASUMSI

A. Normalitas

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Skewness		Kurtosis	
		Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
PROKRASTINASI	165	33.00	75.00	55.7758	7.24009	-.185	.189	.285	.376
INTENSITAS	165	21.00	66.00	39.8606	7.94255	-.026	.189	-.049	.376
Valid N (listwise)	165								

B. Linieritas

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.568 ^a	.323	.318	5.97750

a. Predictors: (Constant), INTENSITAS

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	2772.629	1	2772.629	77.598	.000 ^b
Residual	5824.074	163	35.731		
Total	8596.703	164			

a. Dependent Variable: PROKRASTINASI

b. Predictors: (Constant), INTENSITAS

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN I

Hasil Uji Hipotesis

UIN SUSKA RIAU

2. HIPOTESIS

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Correlations

		PROKRASINASI	INTENSITAS
PROKRASINASI	Pearson Correlation	1	.568**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	165	165
INTENSITAS	Pearson Correlation	.568**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	165	165

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN J

Kategorisasi Data

UIN SUSKA RIAU

1. Hasil Kategorisasi Prokrastinasi Akademik

Statistics

Prokrastinasi Akademik

N	Valid	165
	Missing	0

KATEGORI PROKRASTINASI

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SANGAT RENDAH	16	9.7	9.7	9.7
RENDAH	31	18.8	18.8	28.5
SEDANG	69	41.8	41.8	70.3
TINGGI	40	24.2	24.2	94.5
SANGAT TINGGI	9	5.5	5.5	100.0
Total	165	100.0	100.0	

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Hasil Kategorisasi Intensitas Bermain Game Online

Statistics

Intensitas

N	Valid	165
	Missing	0

KATEGORI INTENSITAS

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT RENDAH	11	6.7	6.7	6.7
	RENDAH	45	27.3	27.3	33.9
	SEDANG	57	34.5	34.5	68.5
	TINGGI	45	27.3	27.3	95.8
	SANGAT TINGGI	7	4.2	4.2	100.0
	Total	165	100.0	100.0	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN K

Pedoman Wawancara

UIN SUSKA RIAU



Hasil Wawancara

Nama/insial : FJ

Tanggal : 23 September 2019

Tempat : Fakultas Psikologi

No	Pelaku	Verbatim	Koding
1	P	Bang boleh mintak waktunya sebentar	Pembukaan
2	S	Iya kenapa tu	
3	P	Mau nanya nanya sedikit bang, seputar tentang kuliah	
4	S	Iya boleh boleh	
5	P	Gimana kuliah nya lancar?	
6	S	Alhamdulillah lancar	
7	P	Gimana tugas nya bang?	
8	S	Hehe gitulah la	
9	P	Pernah gak melakukan penundaan dalam mengerjakan tugas?	Memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi
10	S	Pasti pernah lah	
11	P	Seberapa sering?	
12	S	Dulu pernah pas semester 6 kemaren, sering kali aku nunda nunda nya	
13	P	Nunda tugas seperti apa?	
14	S	Kayak nunda tugas dikasih sama dosen tu, gak langsung dibuat	
15	P	Sampai pernah terlambat ngumpulannya?	Keterlambatan dalam mengerjakan tugas
16	S	Iya pernah juga	
17	P	Sering ?	
18	S	iya, sering, telat bikin .. contohnya tugas kelompok ni, kelompok ada bikin deadline tanggal sekian harus dah dikirim tugasnya, kadang saya telat ngirimnya	
19	P	Ooh gitu, apa pernah atau buat perencanaan gitu?	Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual.
20	S	Maksudnya?	
21	P	Kayak buat rencana mau ngerjain tugas gitu	
22	S	Oooh ada, contohnya gini malam ni aku ada rencana niat ni mau buat tugas, eeh ternyata gak jadi buat nya	
23	P	Kenapa?	
24			
25			
26			
27			

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



34	S	Karna ada ngerjain yang lain	Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan
35		Dulu tu pas semester enam aku lagi hobi	
36		hobinya ni main game sampai sampai turun	
37		nilai ipk aku	
38	P	Jadi gimana bang dengan kuliah nya	
39	S	Pokoknya game terus yang dimainkan,	
40		makanya	
41		waktu tu jarang masuk kuliah	
42	P	Kalau kegiatan lain?	
43	S	Waktu tu sempat kerja juga tapi cuman	
44		sebentar	
45	S	Hmm kayak mana yaa, tergantung juga sih	Penutup
46	P	Tergantung apanya ni	
47	S	Kadang kita tu kan stress juga karna tugas, jadi	
48		butuh hiburan gitu,, kalau aku biasanya	
49		ngegame kalau lagi suntuk suntuknya	
50	P	Jadi larinya ke game lah ya bang	
51	S	Ooh, jadi ngisi waktu nya dengan bermain	
52	P	game salah satunya ya bang	
53	S	Iya	
54	P	Baiik, makasih ya atas waktunya..	
55	S	Iya sama sama	

a. Penelitian hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hasil Wawancara

Nama/insial : RA

Tanggal : 23 September 2019

Tempat : Fakultas Psikologi

No	Pelaku	Verbatim	Koding
1	P	Assalamualaikum kak	Pembukaan
2	S	Waalaikumsallam	
3	P	Boleh pinjam waktunya sebentar kak	
4	S	Iya, boleh-boleh	
5	P	Jadi saya mau nanya sikit ni	
6	S	Iya nanya apa	
7	P	Mengenai tentang kuliah?	
8	S	Pernah gak nunda nunda mau ngerjain tugas	Penundaan dalam memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi
9	S	Ya pernah lah	
10	P	Nunda seperti apa?	
11	S	Kayak buat ngerjainnya tu	
12	P	Apakah sering kak?	
13	S	Sering kali tu ngak juga, tapi pernah lah	
14	P	Apakah kakak pernah telambat dalam menyelesaikan tugas	Keterlambatan dalam mengerjakan tugas
15	S	Pernah	
16	P	Terlambat ngumpulannya?	
17	S	Gak, lambat nyelesai kan tugasnya, jadi kayak misalnya tugas tugas besok pagi mau dikumpul kan baru lah malam ni sibuk dikerjainnya tugas nya, karna mau dkumpulkan tugas nya	
18	P	Oo gitu, sering?	Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja actual
19	S	Hmm kadang kadang	
20	P	Apaka ada buat rencana dalam penyelesaian membuat tugas	
21	S	Ada	
22	P	Langsung dikerjakan ?	Melakukan aktivitas lain yang lebih
23	S	Kadang iya, kadang ngak hehe	
24	P	Apakah ada aktifitas lain yang menyenangkan selain membuat tugas?	
25	S		



32	S	Hmm ada	menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan
33		Nyantai nyatai, makan, main hp hehe, jalan	
34		jalan juga	
35	P	Biasanya ngapain aja kalau main hp	
36	S	Kayak biasa, main ig, wa,, kadang main game	
37	P	juga	
38	P	Jadi kk main game juga	
39	S	Iya, cuman main hayday aja	
40	P	Lebih memilih ngerjain tugas atau melakukan	Penutup
41		aktifitas lain yang lebih menyenangkan?	
42	S	Melakukan aktifitas lain yang lebih	
43		menyenangkan lah, tapi macam mana pun	
44		tugas kuliah ni harus diselesaikan juga	
45	P	Oke kak, makasih yaa atas waktunya	
46	S	Iyaa sama sama	

a. Penelitian hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hasil Wawancara

Nama/insial : MN

Tanggal : 23 September 2019

Tempat : Fakultas Psikologi

No	Pelaku	Verbatim	Koding
1	P	Lis	Pembukaan
2	S	Iya kakak	
3	P	Boleh ngobrol sebentar	
4	S	Iya kakak boleh	
5	P	Kenape kakak	
6	S	Boleh kakak nanya seputar tentang kuliah	
7	P	Ya boleh lah kak	
8	S	Gimana kuliah nye, lancar?	
9	P	Haha gitulah kak	
10	S	Gitu apanya	
11	P	Iya lancar lancer aja, apalagi dah semester ni	Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi
12	P	Pernah ndak nunda dalam menyelesaikan tugas	
13	S	kuliah?	
14	P	Sering kak (ketawa)	
15	S	Always prokrastinasi akademik	
16		Haha (ketawa kecil)	Keterlambatan dalam mengerjakan tugas
17	P	Terlambat dalam menyelesaikan tugas?	
17	S	Akhir akhir ini iya kak, udah 3-4 kali lah	
19	P	Telat ngumpulkan tugas nya?	
20	S	Iya kak, terlalu menunda nunda	
21	P	Dah ade niat nak kerjakan batal gara main game sampai subuh	
22			
23	S	Akhirnya tak selesai, padahal besok main diantar	
24	P	Buat perencanaan tu ada?	
25	S	Niat tu kurang iya juge kak	
26	P	Kenapa gitu?	
27	S	Bosan nak kerjakan tugas tu iye juge	
28	P	Karna dah habis teori	
29	S	Malam sering keluar juga	
30		Kadang duduk duduk sama kawan	
31	P	Jadi bermain game tu kegiatan menyenangkan	Melakukan aktivitas lain
32	S	Iya senang sangat (ketawa)	



33	P	Biasanya main game sampai jam berapa?	yang lebih menyenangkan dari pada melakukan tugas yang harus dikerjakan
34	S	Sampai begadang kak	
34	P	Seringlah berarti ya	
35	S	Sering sekali kak	
36	P	Berarti bermain game salah satu kegiatan menyenangkan, berarti lebih milih main game dari pada ngerjain tugas atau kegiatan berhubungan dengan kuliah lah..	
37			
38			
39			
40	S	Iya kan menyenangkan, kalau kalau bermain game Tu jadi buat lupe waktu, mana ada main game tak menyenangkan.. kadang kalau udah keasikan main kak, lupe sama tugas tugas jadinya tak tebuat buat tugas tu tepat waktu	
41			
42			
43			
44			
45	P	Oke lah lis makasih ye atas kesediaan waktunya	Penutup
46	S	Iya kakak sama sama	

karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hasil Wawancara

Nama/insial : MY

Tanggal : 24 September 2019

Tempat : Fakultas Psikologi

No	Pelaku	Verbatim	Koding
1	P	Assalamualaikum	Pembukaan
2	S	Waalaikum salam kak	
3	P	Boleh kak nanya seputar tentang kuliah	
4	S	Boleh kak, nanya apa kak	
5	P	Gimana kuliah nya lancar?	
6	S	Alhamdulillah lancar kak	
7	P	Gimana dengan tugas tugasnya?	
8	S	Sekarang ni lagi banyak tugas kak hehe	
9	P	Pernah gak nunda nunda ngerjain tugas?	Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi
10	S	Pernah kak, pernah nunda, penah gak.. tapi lebih sering nunda sih kak (ketawa kecil)	
11	P	Kenapa nunda nunda tugas?	
12	S	Karna waktunya masih lama dikumpul jadi nya ditunda tunda ngerjainnya	
13	P	Ooh gitu	
14	P	Pernah terlambat dalam menyelesaikan tugas?	Keterlambatan dalam mengerjakan tugas
15	S	Kalau telat ngerjainnya pernah kak, tapi tapi kalau telat ngumpulin tugas belum pernah kak	
16	P	Sering?	
17	S	Gak jugalah kak	
18	P	Apa adek ada buat perencanaan dalam menyelesaikan tugas?	Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja actual
19	S	Ada kak	
20	P	Apakah terlaksanakan ?	
21	S	Terlaksanakan kan	
22	P	Apakah adek pernah melakukan kegiatan atau aktifitas lain yang menyenangkan, sehingga menunda tugas nya?	Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan
23	S	Maksudnya kegiatan atau aktifitas seperti apa kak?	
24	P	Kegiatan yang buat ada senang gitu	
25	S		



32	S	Ada	
33	P	Kegiatan seperti apa?	
34	S	Kayak kadang main hp, jadi buat nunda nunda	
35		Kegiatan	
36	P	Biasanya kalau main hp ngapain aja dek	
37	S	Banyak kak	
38	P	Main game, nonton youtube, bukak ig, wa	
39	S	Jadi itu kegiatan menyenangkan yang biasa	
40	P	membuat adek menunda nunda ngerjain tugas?	
41	S	Hehe iya kak ...	
42		Sebenarnya ada yang lain juga,, kadang ada	
43		kegiatan lain gitu kk diluar.. ntah acara apa gitu,	
44		atau pergi kemana gitu	
45	P	Oke dek makasih ya atas waktunya	Penutup
46	S	Iya kak sama sama	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

UIN SUSKA RIAU

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hasil Wawancara

Nama/insial : FO

Tanggal : 25 September 2019

Tempat : Fakultas Psikologi

No	Peneliti	Verbatim	Koding
1	P	Assalamualaikum	Pembuka
2	S	Waalaikumsalam	
3	P	Boleh mintak waktunya sebentar	
4	S	Iya boleh la	
5	P	Aku mau nanya, masih seputar tentang kuliah	
6		Juga	
7	S	Iya kenapa tu	
8	P	Pernah gak menunda nunda dalam memulai atau menyelesaikan tugas kuliah	Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi
9			
10	S	Kalau itu aku sering	
11	P	Kenapa?	
12	S	Karna kadang bosan juga sama tugas ni, mungkin karna niat awak ni juga salah hehe	
14	P	Apakah pernah terlambat dalam menyelesaikan tugas?	Keterlambatan dalam mengerjakan tugas
16	S	Pernah, karna sering nunda nunda mau buat tugas tu, jadi ngerjain pas pas dekat hari mau dikumpulkan	
19	P	Apakah sering?	
20	S	Adalah lah, lumayan	
21	P	Apakah ada membuat rencana atau daftar rencana dalam penyelesaian tugas	Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja actual
23	S	Kalau rencana tu pasti ada lah, ttapi kalau buat daftar rencana gitu gak ada	
25	P	Apakah rencana dibuat hari itu langsung terlaksanakan?	
27	S	Ngak la, kadang tulah niat awak ni tak sesuai dengan yang dikerjakan ,ada aja kegiatan lain atau hambatan lain	
30	P	Kegiatan seperti apa?	
31	S	Yaaa, kayak ada ikut ikut acara apa, atau ada urusan lain gitu	
32			

1. Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
 2. Dilarang mengutip, sebagian atau seluruhnya, atau membuat karya tulis berdasarkan hasil atau isi tanpa mengutip sumbernya.
 a. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



33 34 35 36	P S P	Apakah ada aktifitas yang menyenangkan sehingga membuat menunda mengerjakan tugas? Ada, main game ... itu paling menyenangkan Sering ?	Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan
37 38 39 40 41 42 43 44	S	Iya sering, kadang mabar sama kawan kawan dikos tu... Kami tu juga punya kayak grup untuk mabar Berapa lama biasanya bermain game Sampai tengah malam, sampai pagi pun pernah.. pernah juga gak masuk kuliah gara gara itu, besok juga bakalan ada turname di saintek, aku iku juga	
45	P	Jadinya seringlah menunda-nunda ?	
46 46	S	Iyalah, sering aku nunda nunda buat tugs tugas.. dah hari hari dekat baru sibuk	
47	P	Oke bang, makasih atas waktunya	Penutup
48	S	Iya sama sama la	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Penelitian ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hasil Wawancara

Nama/insial : AA

Tanggal : 25 September 2019

Tempat : Fakultas Psikologi

No	Pelaku	Verbatim	Koding
1	P	Assalamualaikum	Pembukaan
2	S	Iya	
3		Waalaikumsalam	
4	P	Boleh pinjam waktunya sebentar bang	
5	S	Boleh	
6	P	Mau nanya tentang kuliah aja bang	
7	S	Iya, boleh	
8	P	Oke baik, hmm jadi aku mau nanya ni pernah gak abang nunda nunda dalam ngerjain tugas kuliah	
9			
10			
11	S	kalau aku pernah	Memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi
12	P	Coba ceritain bang nunda yang seperti apa misalnya kayak gini, hari ni dosen tu kasih kita, pasti ada dosen kasih tau kapan waku pengumpulannya kan, jadi ngak langsung dikerjain gitu tugas nya, kadang aku ngerjainnya tu hari hari mau dikumpulkan tugas tu	
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19	S	Oohh, jadi pas dikasih tugasnya tu gak	
20	P	langsung dikerjain yaa?	
21	S	Iya, gak langsung pas hari tu dikasih langsung dikerjain	
22			Keterlambatan dalam mengerjakan tugas
23	P	Sering menundanya?	
24	S	Kalau aku lumayan sering (ketawa kecil)	
25	P	Tugas seperti apa yang ditunda ?	
26	S	Kayak tugas makalah,tugas kelompok juga,, kalau dah kelompok tu pasti ramai lah kan yang ngerjainnya	
27			
28			
29	P	Apakah pernah menunda sampai batas akhir ditentukan ?	
30			



31	S	Pernah, lambat antar tugas waktu tu, jadi aku	
32		lupa kalau hari tu dikumpulnya, yaa jadinya	
33		nyusul ngumpulnya	
34	P	Apakah sering seperti itu?	
35	S	Kalau sering telambat nagntarnya tu gak sering	
36		terus, tapi pernah gitu	
37	P	Apakah ada rencana atau membuat list untuk	Kesenjangan waktu
38		mengerjakan membuat tugas?	
39	S	Kalau rencana tu ada, kadang kadang	
40	P	Terus gimana, langsung dikerjakan?	antara rencana dan
41	S	Gak langsung dikerjakan	
42	P	Kenapa ?	
43	S	kadang tu rencana mau buat tugas nantik ni,	kinerja aktual
44		rupanya gak jadi	
45		Kenapa bias gak jadi	
46		Karna ada alasan tertentu	
47	P	Alasan seperti apa? Atau karna melakukan	
48	S	aktifitas atau kegiatan lain?	
49	P	Iya, kayak buat buat yang lain	
50	P	Apakah ada aktifitas yang menyenangkan?	
51	S	Hmm paling nonton, kalau gak main game	
52	P	Apakah game termasuk aktifitas	Melakukan aktivitas lain
53		menyenangkan?	
54	S	Iya jelaslah, kalau suntuk main game	
55	P	Lebih memilih mengerjakan tugas kuliah atau	yang lebih
56	S	melakukan aktivitas yang lebih	
57		menyenangkan?	
58	P	Hmm, melakukan kan aktivitas yang	menyenangkan daripada
59		menyenangkan lah	
60	S	Kenapa?	
61	P	Namanya juga menyenangkan	melakukan tugas yang
62	S	Oke baik lah begitu,terimakasih atas waktunya	
63		yang bang	
64	S	Iya la... sama-sama	Penutup

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hasil Wawancara

Nama/insial : AN

Tanggal : 25 September 2019

Tempat : Fakultas Psikologi

No	Pelaku	Verbatim	Koding
1	P	Permisi	Pembuka
2	S	iya kak	
3	P	Boleh pinjam waktunya sebentar	
4	S	Iya boleh	
5	P	Semester berapa sekarang	
6	S	Semester 7 kak	
7	P	Ooh, gimana kuliah	
8	S	Alhamdulillah, kyak gini lah kak	
9	P	Tugas-tugas gimana?	
10	S	Lancar kak	
11	P	Pernah nunda untuk ngerjain tugas	Menunda dan memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi
12	S	Pasti pernah lah kak	
13	P	Kenapa?	
14	S	Belum waktunya ngumpul, lagi pun tugas bukan satu itu aja yang dikasih	
15	P	Pernah telat ngumpulannya?	Keterlambatan dalam menyelesaikan tugas
16	S	Kalau telat ngumpuln ngaklah kak,tapi pas mau mau dikumpul baru dikerjain pernah	
17	P	Oo, kenapa gitu? Ada hal yang dikerjakan?	
18	S	Iya, kadang ada kegiatan yang lain	Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan
19	P	Kegiatan apa?	
20	S	Kayak kegiatan diluar gitu kak	
21	P	Apa ada aktifitas yang menyenangkan sehingga menunda-nunda dalam ngerjain tugas?	
22	S	Hmm, apa yaah,, paling paling main sama kawan, nonton,nyantai, main hp	
23	P	Kalau main hp ngapain aja?	
24	S	Main game, youtube, ig	
25	P	Oo,,sering main game ?	
26	S	Lumayan lah kadang, kalau lagi waktu kosong isi main game	
27	P	Oooh,, pernah gak main game sampai lupa waktu...	
28	S		
29	P		
30	S		
31	P		
32	S		
33	P		



34	S	Hmm, gak juga lah kak..	
35		Tergantung kalau lagi serius main,, main aja	
36		terus.	
37	P	Udah lama main game	
38	S	Lama dah kak	
39	P	Ada buat perencanaan dalam ngerjain tugas	Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual
40		gak? Atau daftar ngerjain tugas gitu?	
41	S	Gak ada kak	
42	P	Kalau ada niata mau ngerjain jauh langsung	Penutup
43		dikerjain, tergantung kondisilah kak	
44	P	Hmm iyalah makasih ya dek atas waktunya	
45	S	Iya kak sama sama	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim



UIN SUSKA RIAU

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa

a. Penelitian hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN L

Surat Pelengkap Penelitian

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI
كلية علم النفس
FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebroentas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: fpsi@uin-suska.ac.id

Nomor : Un.04/F.VI.1/PP.00.91/227 / 2019

Pekanbaru, 25 April 2019

Sifat : Penting

Lamp : 1 (Satu) Proposal

Prihal : Pembimbing Skripsi

Kepada Yth. :

Sdr. Drs. Cipto Hadi, M.Pd

Dosen Fakultas Psikologi

UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru.

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan hormat,

Bersama ini kami menunjuk saudara sebagai pembimbing dalam penyusunan skripsi mahasiswa :

Nama : ULFIOLA HARDI

NIM : 11561202071

No. HP : 081277285577

Judul Skripsi : Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Prokrastinasi Akademik Mahasiswa.

Kepada saudara dimintakan memberikan bimbingan yang menyangkut hal-hal yang berhubungan dengan penulisan skripsi. Kami harapkan bimbingan tersebut selesai dalam waktu maksimal 1 (satu) tahun.

Demikianlah, atas perhatian dan kesediaan serta bantuan saudara diucapkan terima kasih.



Wassalam
an Dekan
Wakil Dekan I.
Dr. H. Yasmarudin Bardansyah, Lc., M.A
NIP.19690713 200312 1 004

Tembusan Yth.

1. Dekan Fak. Psikologi UIN Suska Riau Pekanbaru
2. Ketua Jurusan Fak. Psikologi.-



UIN SUSKA RIAU

Nomor
Sifat
Lampiran
Hal

Surat Panggilan

Surat Panggilan UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI
كلية علم النفس
FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: fpsi@uin-suska.ac.id

: Un.04/F.VI/PP.00.9/E.840/2020

Pekanbaru, 15 Oktober 2020

: Biasa

: -

: Mohon Izin Try Out Penelitian

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Psikologi
UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyampaikan kepada bapak/ibu bahwa:

Nama : Ulfiola Hardi
NIM : 11561202071
Tempat Tgl.Lahir : Selatpanjang/ 14 Juli 1997
Jurusan : Psikologi S1
Semester : XI (Sebelas)

ditugaskan untuk melakukan try out penelitian di tempat Bapak/Ibu guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsi/ tesis, yaitu:

"Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa".

Untuk itu kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberi izin try out yang bersangkutan dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsi/ tesisnya.

Atas perkenan dan kerjasama bapak/ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalam.

an Dekan,
Wakil Dekan



Dr. H. Yasmaruddin Bardansyah, Lc., MA
NIP. 196907132003121004



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI

كلية علم النفس

FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: fpsi@uin-suska.ac.id

SURAT IZIN PRARISSET

Nomor : Un.04/F.VI.3/PP.00.9/ 803 /2020

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
dengan ini memberi izin kepada:

Nama : ULFIOLA HARDI
NIM : 11561202071
Semester : X (sepuluh)
Alamat : Arengka

untuk melakukan prariset penelitian di Fakultas Psikologi UIN Suska Riau guna
mendapatkan data yang berhubungan dengan dengan judul skripsi:

*"Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prokrastinasi Akademik
pada Mahasiswa."*

Demikian surat izin prariset ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana
mestinya.

Pekanbaru, 17 Maret 2020



Dekan,
Wakil Dekan III

[Signature]
Hj. Nurhasnawati, M.Pd.
NIP. 19680206 199303 2 001

Tembusan:
Yth. Dekan Fakultas Psikologi UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI

كلية علم النفس

FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: fpsi@uin-suska.ac.id

Nomor : B-470E/Un.04/F.VI/PP.00.9/04/2021
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Mohon Izin Riset

Pekanbaru, 22 April 2021

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Psikologi
UIN SUSKA Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyampaikan kepada bapak/ibu bahwa:

Nama : Ulfiola Hardi
NIM : 11561202071
Jurusan : Psikologi S1
Semester : XII (Dua Belas)

ditugaskan untuk melakukan riset penelitian di tempat Saudara guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsi/ tesis, yaitu:

"Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa".

untuk itu kami mohon Saudara berkenan memberi izin riset yang bersangkutan dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsi/ tesisnya.

Atas perkenan dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Assalam.

Dekan.

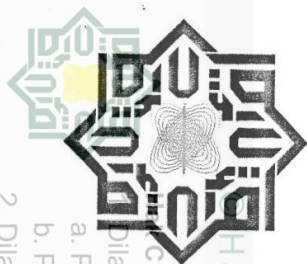
Prof. Dr. Hairunas, M.Ag

NIP. 19720828 200604 1 002

Jang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI

كلية علم النفس

FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: fpsi@uin-suska.ac.id

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : B-2132E/Un.04/F.VI/PP.00.9/12/2021

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menerangkan bawah:

Nama	: Ulfiola Hardi
NIM	: 11561202071
Tempat Tgl.Lahir	: Selatpanjang/ 14 Juli 1997
Jurusan	: Psikologi S1
Semester	: XIII (Tiga Belas)

Benar mahasiswa tersebut di atas telah melakukan penelitian di Fakultas Psikologi dengan judul:

"Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Psikologi UIN SUSKA Riau".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 17 Desember 2021



Dekan, Kusnadi, M.Pd
NIP. 19671212 199503 1 001

UIN SUSKA RIAU



RIWAYAT HIDUP PENULIS

ULFIOLA HARDI, Penulis lahir di

Selatpanjang pada tanggal 14 Juli 1997 merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, lahir dari pasangan Bapak Suardi dan Ibu Epi Lini. Pada tahun 2003, penulis mulai mengecap dunia Pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 035 Selatpanjang. Lulus pada tahun 2009. Setelah itu, pada tahun yang sama penulis melanjutkan Pendidikan di

MTs Negeri Selatpanjang, dan menamatkan Pendidikan pada tahun 2012. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan Pendidikan menengah atas di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti dan menamatkan pendidikan pada tahun 2015, pada tahun yang sama berkat restu dan doa kedua orang tua, penulis melanjutkan Pendidikan Strata-I (S-1) tepatnya di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Fakultas Psikologi, dengan dan menamatkan Pendidikan pada tahun 2021.

Berkat rahmat dan karunia Allah Allah SWT serta do'a dan dukungan dari orang-orang tercinta, akhirnya penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul, “ **Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Suska Riau**”, dibawah bimbingan langsung Bapak Drs. Cipto Hadi, M.Pd Berdasarkan hasil ujian Sarjana Fakultas Psikologi pada tanggal 9 November 2021, Penulis dinyatakan LULUS dan telah berhak menyandang gelar Sarjana Psikologi (S.Psi).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.